Index 379859

magazyn fanów gier komputerowych

TOP SECRET

cena 18.000

21/8

BAT

BRYDŻE

Rags to Riches

Lands of Lore

LOCAL BUS

to rozwiązanie jutra, które dzięki nowym komputerom HYUNDAI dostępne jest na polskim rynku już dziś!

Niespotykana wcześniej szybkość działania kart graficznych pracujących z szyną lokalną (Local Bus), przewyższa wielokrotnie najlepsze akceleratory graficzne ISA i bardzo drogie, specjalne karty z koprocesorami graficznymi.

System Windows oraz uruchamiane pod jego kontrolą aplikacje działają z imponującą szybkością nawet przy jedonczesnym wyświetlaniu 65.000.000 kolorów.

Szyna lokalna (Local Bus), dzięki zgodności ze standardem VESA, umożliwia dołączenie do komputera innych kart rozszerzeń (np. kontrolera dysków twardych) zwielokratniając możliwości całego systemu.

Standard szyny lokalnej powoduje, że stosowane dotychczas rozwiązania stają się przestarzałe,

HYUNDAI

SV LINE with VESA LOCAL BUS

1. SV-425S: i486SX / 25MHz;
2. SV-433D: i486DX / 33MHz;
3. SV-450D2: i486DX2 / 50MHz
4. SV-466D2: i486DX2 / 66MHz:
5. SV-466D2 TE* / i486DX2 / 66MHz

* EISA TOWER

Zainteresowani otrzymają szczegółowe informacje pisząc na adres:

HYUNDAI SELKO INDUSTRIES LTD

00-388 Warszawa, Belwederska 20/22, Tel 41-40-05, Fax 41-36-08



© Blue Line

menu

Wszystkiego rzyczy kominiaż

RED. NACZ.: Marcin Borkowski

REDAGUJE ZEPSÓŁ

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Darek Michalski, Rafał Piasek, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. graf.)

DTP: Studio 3M ☎ 24-95-43

DRUK: PWP „Gryf" Ciechanów

WYDAWCA:
SPOŁDZIELNIA BAJTEK
ul. Raperswilska 12
03-956 Warszawa % 617-50-70

Biuro reklamy:
Agencja Reklamowa Szybowski, tel. 665-39-94

Dział reklamy: 621-12-05
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130 000 egz.
Tel. Redakcji: 621-12-05
Dyżur Red. – czwartek 15–18

CO



Kurcze, ja nie wiedziałem że krykiet jest taką fajną dyscypliną. Niby tylko działasz kijem, odbijasz piłkę, ale ile przy tym zabawy. Gra jest wspaniale dopracowana pod wszystkimi względami. Łatwa obsługa załatwia sprawę tego że można spokojnie zaliczyć grę do hitów.

EMILUS

GRAHAM GOOCHIES 2nd INNINGS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * * *

SURF NINJAS



Dziwna gra, karate ale i coś więcej (jakieś przedmioty trzeba zbierać i używać, te sprawy). Grafika mieszana - tło ładne, animacje oblesne. Repertuar ciosów - ubogi. Trudno wyczuć co się z tego urodzi, zobaczyć warto.

Alex & Gawron

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * *

Klasyczna strzelanka wykorzystująca pomysł bitwy pancernej. Strzelasz do wszystkiego, co się rusza. Po wykończeniu przeciwnika możesz zbierać przedmioty, które ułatwiają zadanie - podbicie Europy. W miarę otrzymywania w kolejnych bitwach odznaczeń, walisz z coraz lepszej maszyny.

Palcjusz



BATTLE EUROPE

Komputery: PC
Pierwsze wrażenie: * * * *

TAJEMNICA STATUETKI

Polscy autorzy gier na PC jak do tej pory siedzieli cicho, ostatnio powoli podnoszą głowy. Co prawda nieco nieśmiało, ale... Tajemnica Statuetki to polska gra przygodowa z digitalizowaną grafiką o w miarę interesującej fabule... No i nie trzeba znać angielskiego...

Alex & Gawron

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * *





BURNTIME

Gra przenosi nas w smutne i ponure czasy, tuż po wojnie atomowej. Stary porządek został obalony, niewielu przeżyło, gnębionych przez choroby, głód i wstrętnych mutantów popromiennych. Jako jeden z czterech wybranych musisz objąć władzę w nowym świecie. Gra jest role - play'ką podobną do DARKSUN'a.

EMILUS

Komputer: IBM
Pierwsze wrażenie: * * * *



ALIEN BREED

Długo oczekiwana, pojawiła się wreszcie PC-towa wersja tej jednej z najlepszych Amigowych strzelanek. Grafika i muzyka jak na Amidze – czy trzeba napisać więcej?

Alex & Gawron

Komputer: PC (wreszcie!)
Pierwsze wrażenie: * * * * *



Przegląd piłek mieliśmy już za sobą a tu nagle trach i wyskoczyło coś nowego. Bardzo dobra piłka, firmowana przez LOTHARA MATHAUSA, przyznam, że lepsza od samego GOALI a. Sporo opcji, ładna grafika, widok boiska pionowy i poziomy. Jest w co pokopać.

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * * *

LOTHAR MATHAUS FOOTBALL

nowego

Gra prosta, łatwa i przyjemna, traktująca o kilku paniach które należy rozebrać zmagając się z nimi na drodze intelektualnej. Rozgrywka intelektualna sprowadza się do gry w popularne REVERSI. Po każdej wygranej odkrywana jest część panienki i tak aż do końca. Ja tam na Atari się nie znam ale grało mi się przyjemnie.

EMILUS



SEXVERSI

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie:
Pytajta w Mirage Software.

F-17 CHALLENGE

Gra jest OK. Ot, wyścigi samochodowe, furkotanie odklejających się naklejek, piski opon na zakrętach... Nazwa firmy od razu wskazuje na wspaniałą muzykę i sample (TEAM 17), ale o dziwo tak nie jest. Dźwięki są średnie, a muzyka taka sobie. Coś tu jest nie tak...

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * *



ALFA-BOOT



Jak donoszą nasi specjalni agenci, we Włocławku powstaje nowa gra. Jest to coś w stylu "AD.2044", z tą jednak różnicą, że w "Alfa Boot" akcja dzieje się w portach i na łodziach podwodnych. Dostaliśmy tzw. "playable demo" i grało nam się nieźle.

Kaczor i Alien

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *

THEATRE OF DEATH



Gierka, dla tych co nie lubią używać mózgu. Strzelanka, w której misje polegają na zabijaniu wszystkiego co się rusza, za pomocą karabinu, granatów i innych militariów. Ogólnie dość śmieszna, zewsząd dobiegają radosne okrzyki zabijanych wrogów. Taki czarny humor.

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * *

Nareszcie, doskonale! Jedna z najlepszych strzelanek na Amigę. Fajowa grafika, świetna muzyka, milion potworów, co jakiś czas duży pan z czymś silnym nakierowanym na nasz gwiezdny statek. No co tak czytacie, jazda do grania!

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * * *



BLASTAR



T-34 THE BATTLE

Pomysł stary jak świat, dwa czołgi, oddalone od siebie na pewną odległość sterowane przez dwóch dżentelmenów żądających od siebie satysfakcji, odpalają w siebie na przemian rakiety. Wygrywa ten który rozwali wroga. Niby nic a jednak. Gra na Atari prezentuje się równie dobrze jak na Amidze. Atarowcy mogą być z siebie dumni.

EMILUS

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * * *

skorpion





P.T.H. "MATT"
90-302 ŁÓDŹ ul. WIGURY 15
tel. (0-42) 365924
fax 368433
tlx 885770 matt pl

OFERUJE MIĘDZY INNYMI:

- *joysticki "Skorpion"*
- *joysticki MATT -AF, -ST (z autofire'mi standard)*
- *przedłużacze do joysticków 2÷6 m*
- *przedłużacze do joysticków i myszy 0,1÷2 m*
- *przedłużacze do joysticków IBM, pistoletów NINTENDO 2 m*
- *przewody połączeniowe AMIGA*
- *przewody zasilające do komputerów PC*
- *"INTERFACE IBM" do joysticków stykowych*
- *"INTERFACE NINTENDO" do joysticków stykowych*
- *oprogramowanie typu "SHAREWARE"*
- *pokrywy na klawiatury*
- *filtry na monitory*
- *karty dźwiękowe SOUND GALAXY*

oraz inne akcesoria komputerowe

DLA SKLEPÓW I HURTOWNI
ATRAKCYJNE WARUNKI WSPÓŁPRACY

POSEJDON

gra handlowa

Czy zdobędziesz pieniądze ?
Galery, najemnicy,
celnicy, barbarzyńcy,
niebezpieczne ładunki.
Efektowna grafika.
Antyczna sceneria.
Dwa poziomy trudności.
wersja ATARI XL/XE

CENA PROMOCYJNA: 44 000. (aktualna do 1.02.1994)
(kaseta lub dyskietka, Poradnik Kupca, koszty wysyłki)

rewelacyjne gry !

Oferujemy w sprzedaży wysyłkowej oryginalne gry firm: LK Avalon, ASF sc, Mirage, Sonix, Domain, Zeppelin i innych.
Gry dostępne są w wersjach dla **ATARI XL** i **C-64**. Katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

Nasz adres:
ORKUS skr. poczt. 86 00-954 Warszawa 84

GRY TELEWIZYJNE z BOBMARKu



PEGASUS
SUPER PEGASUS
GAME BOY
cartridge!
(pełny wybór, w tym: Jurassic Park i Szachy)
pistolety!

najlepszym prezentem pod choinkę

BOBMARK Int.
Warszawa ul. Smocza 18
tel/fax 38 05 02, tel. 38 05 69
gwarancja, sprzedaż hurtowa i detaliczna, stałe dostawy

Brydże przegląd

Skończyliśmy przegląd piłek i taka nas chęć wzięła by coś jeszcze przejrzeć, że chwyciliśmy za programy brydżowe. Nie jest ich dużo i nie są one wybitne, ale jak się nie ma co się lubi...

Mieliśmy nadzieję, że wybrane przez nas pozycje będą na przyzwoitym poziomie: o dużych możliwościach konfiguracyjnych, wysokim współczynniku inteligencji (sile gry) itd. Nie wiem skąd nam się ta nadzieja wzięła, bo sytuacja wyglądała beznadziejnie - od dłuższego czasu katowaliśmy gry bez przerwy i w sumie znaliśmy ich możliwości ograniczające się w większości do bąknięcia od czasu do czasu jakiejś odzywki, dorzucenia karty i obliczenia wyników rozdania niezgodnie z obowiązującymi przepisami. Z przykrością także zauważyliśmy, że żaden z programów nie ma w swoim arsenale konwencji Wilkosza, trefla wywoławczego, żaden nie gra systemem bezpasowym, ani innym wysofistykowanym systemem sztucznym. Ale nic to!

Opis, jak zwykle napisany w krótkich brydżowych słowach, zawarliśmy w punktach. W pierwszym staraliśmy się dopatrzyć jakiegoś systemu licytacyjnego w testowanych programach, miała być też mowa o stosowanych zrzutkach i rozgrywce. Drugi zawiera możliwości konfiguracyjne (gra na 1, 2, 3 czy 4 graczy, analiza rozdań, definiowanie systemu licytacyjnego, odtwarzanie partii, zapis i odtworzenie najciekawszych rozdań, podpowiedzi, rodzaje gry: rober, maksy, mecz i inne równie ważne). W punkcie trzecim ocenialiśmy łatwość używania programu (czy wykorzystuje mysz, jak są rozmieszczone przyciski na ekranie). W kolejnym rzuciliśmy parę uwag o grafice i muzyce (efektach dźwiękowych), w szczególności czy kolory można rozróżnić, czy też należy zdać się na intuicję (najlepiej kobiecą). Ostatni punkt przeznaczyliśmy na uwagi natury ogólnej.

Ocena wystawiana w postaci odzywki jest sumą wszystkich punktów otrzymanych za program. Z reguły ocena w okolicach szlemika (6T+) oznacza już bardzo dobrą grę i duże możliwości. Powyżej 5 w dowolny kolor jest jeszcze nieźle, a poniżej 3BA to już żenada.

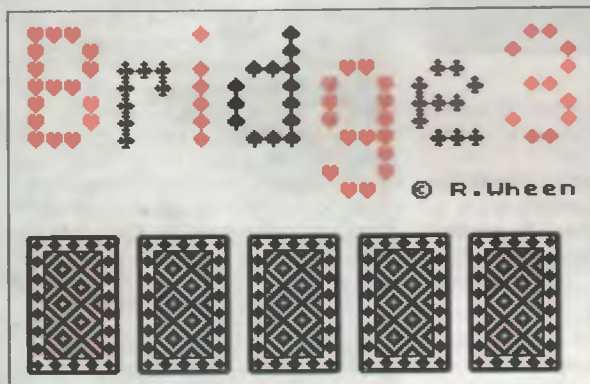
Tyle o tym krótkim przeglądzie. Jak tylko kupimy sobie przeglądarkę będziemy robili i większe przeglądy, i dłuższe, i w ogóle (zwłaszcza w ogóle). Póki co warto jednak poczytać jakie kaktusy, kalafiory i inne roślinki robią programy imitujące grę w brydża.

Alex & Gawron i Sir Haszak

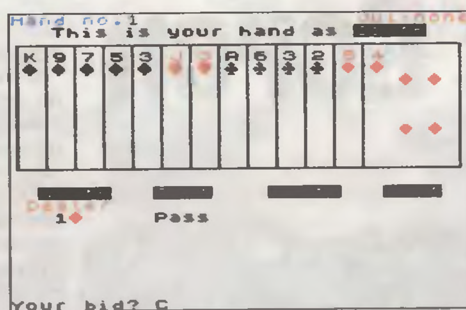


BRIDGE PLAYER 3.1

1. Komputer gra systemem naturalnym. Otwiera z czwórek starszych, 2 w kolor jest silne (2 T - Acol, negat znz). Przy wejściach zaporowych zapomina języka w procesorze i niezależnie od dzierżonej karty potulnie pasuje. Czasami pozytywnie reaguje na pytanie o asy. Podczas licytacji, gdy ma nawet średnio dobry kolor, a wydaje mu się, że nie ma fitu (uzupełnienia) w kolorze licytowanym przez partnera, potrafi być uparty i ciągnąć do szlemika i szlema, byle tylko jego było na wierzchu (ekshibicjonista!). Bywa również agresywny, skacząc jak kozica górska. W takich wypadkach należy zawsze kontrować - w 90% urośnie nam górka (dość często taryfa bez 5+).



Rozgrywając należy pamiętać, że ciągnąc długi (6+) longier (zwłaszcza przy bez atu) zobaczymy dorzucane do niego forty przeciwnika. Przy ekspansie zazwyczaj podkłada figurę. Jeśli ma jakieś lewy do ściągnięcia robi to zaraz, chyba że uważa, iż mu nie ucieknę.



2. Z opcji możemy ustawić czy gramy silnym, czy słabym bez atu, jaką kartę chcemy dostawać (silna, słaba), czy chcemy tylko licytować, czy również rozgrywać. Rozdanie można powtórzyć lub układać, ale w tym ostatnim przypadku komputer nie trawi renonsów (wyrzuca błąd) i ponad 8 kart w kolorze. Jeśli podczas gry zabraknie nam koncepcji, co dołożyć lub zalicytować, możemy uzyskać podpowiedź. Gramy tylko robra starym zapisem międzynarodowym.

3. Obsługa jest dość łatwa. Autor zadbał o dorzucanie najmniejszej karty, ostatnia karta w kolorze jest dorzucana automatycznie. W każdej chwili można także przejść do następnego rozdania.

4. Muzyki nie dowieźli. Komputer buczy tylko przy przebijaniu atutem. Grafika nie zachwyca, zwłaszcza, że niełatwo odróżnić czarne kolory.

5. Jest to najlepszy program brydżowy na Spectrum, ale nie powinien służyć do nauki. Nawet doświadczony gracz po kilkust rozdaniach z Bridge Playerem może zapomnieć, o co w tej grze chodzi.

Sir Haszak

Ocena: 4T
Komputer: Spectrum

BRIDGE 6.0

1. Trudno powiedzieć, by grał jakimś systemem. Licytuje naturalnie, rozpoznaje Blackwooda, ale się do tego nie przyznaje. Bywa czasem nieustępliwy, co prowadzi do dziwnych kontraktów (1T - 1K, 2T - 2K...6T - 6K, pas... - w tej partii skończyło się na bez czterech; ten z karami miał AK-Dxx i spotkał się u partnera z singlową dychą, ten z treflami AK10xxx i trafił na singlową damę). Nie jest natomiast agresywny - w licytacji nie skacze i nie kontruje nawet beznadziejnych kontraktów.



Rozgrywka nie jest jego mocną stroną. Grając w BA wyrabia obrońcom forty, jeśli je sam ma czym prędzej się pozbywa. Wisty ma kurlozalne, choć czasami udaje mu się wydobyć czwartą najlepszą (nie zawsze z najlepszym skutkiem). Z sekwensu często gra górą, ale częściej wedle uznania.



2. Posiada całkiem niezłe możliwości konfigurowania. Grać możemy w brydża robrowego lub porównawczego (duplikata). Po rozdaniu możemy je zapisać, obejrzeć rozkład kart i rozegrać ponownie. Sfrustrowani, którym karta nie idzie, mogą zmusić komputer do rozdawania so-

BRIDGE MASTER



1. Teoretycznie umie najwięcej. Można go poprosić by grał Blackwoodem lub (?) Gerberem, słabym lub silnym 2 w kolor, stosował słabego Staymana, transfery i wejścia zaporowe. Stosuje kontry wywoławcze i 2T z Acola (ale odpowiedzi, nawet negatu 2K, już nie zna). W praktyce wygląda to trochę gorzej, a licytacja 1BA - 6BA, czy 2C (z czwórką pików) - 4P jest na porządku dziennym. Otwiera czasem z czwórek starszych.

W rozgrywce zna wiele wyrafinowanych manewrów takich jak Krokodyl (Coup de Crocodile), przepuszczenie na trzecim ręku, podłożenie figury na drugim ręku, wist z figury z blotkami. Niestety, nie zdarzyło się, aby któryś z nich został zastosowany w odpowiedniej chwili. Komputer rozgrywa tragicznie.

2. Pod tym względem jest zdecydowanie najbardziej rozbudowany. Można grać w brydża robrowego, w meczu (od 4 do 12 rozdań) i na maksy (turniej na 8 par). Mecz wydaje się najlepszy, by sprawdzić siłę gry komputera (szczególnie dobry sposób dla frustratów, chcących się upewnić, że brydż nie jest im obcy). Ponadto dobieramy jeden z czterech poziomów gry komputera (praktycznie bez znaczenia), rodzaj rozdania, jaki chcemy otrzymać (na grę szlemową, na stosowanie odzywek zaporowych itp.), kto ma rozdawać. Rozegrane rozdanie można zapisać, by po 50 latach zaimponować wnukom. Możemy także modyfikować rozdane układy, grać przez modem, ustalić płeć osób siedzących przy stoliku (ważne, gdyż można posłuchać jak gracze wypowiadają odzywki), ustawić ich charaktery podczas licytacji i rozgrywki (agresywni czy pasywni, zgarniacze lew czy nieudacznicy) przełączyć sobie muzykę, umilającą grę (JAZZ, CLASSIC i POP) i wiele innych rzeczy ciekawych i zupełnie zbędnych zarazem (np. zmiana koszulek kart i blatu stołu).



3. Łatwość obsługi jest niepodważalna - wynik zastosowania myszy. Gdyby jeszcze edytowanie rozdania nie było schowane pod ikoną dyskietki...

4. Miło się patrzy, choć odróżnić trefle od pików jest ciężko. Muzyka i wstawki mówione brzmią całkiem dobrze (wymagana karta muzyczna).

5. Obcując z Bridge Masteremmożna nauczyć się grać w brydża pod warunkiem, że przy osobie uczącej się zasiądzie ekspert komentujący błędy programu. Jeśli eksperta nie ma, lepiej ograniczyć się do przeczytania rozbudowanego helpu, tłumaczącego zasady gry i konwencje licytacyjne stosowane przez program (choć jeszcze lepiej sięgnąć do fachowej książki).

Ogólnie rzecz biorąc, gdyby Bridge Master umiał choć połowę tego, co udaje, że umie, byłby z pewnością najlepszym programem brydżowym.

Sir Haszak

Ocena: 4 BA
Komputer: PC AT



1. Program licytuje systemem naturalnym, którego w żaden sposób nie można zmodyfikować. Czasem zdarza mu się otwierać ze starszej czwórki.1BA otwiera klasycznie (15 - 17 PC) Zna Blackwooda w wersji klasycznej i słabego Staymana (1BA - 2T). Jeśli używa odzywki sztucznej zawsze o tym informuje Nie przeszkadza mu to jednak nieortodoksyjnie wypasować pytania o asy bez wyraźnego powodu. W licytacji stosuje czasem kontry wywoławcze. Ogólnie nie jest zbyt agresywny.

Zrzutek prawie nie stosuje (raz odniosłem najprawdopodobniej mylne wrażenie, że rozpoznał Lavinthala, ale chyba nie należy tego brać poważnie). Czasem zdobywa się na wyszukane wisty (z DW106 wist 6)

2. Nastawić można sporo: szybkość gry, rodzaj kursora myszy, podejrzeć ręce przeciwników. W toku rozgrywki komputer sam może rozegrać pozostałe karty. Licytację możemy powtórzyć, a całe rozdanie zapisać i odtworzyć. Na prośbę komputer udziela podpowiedzi. Możliwe jest również wydrukowanie układu kart, wprowadzenie nowego lub podanie ile punktów chcemy mieć w karcie (komputer dobiera pozostałe ręce losowo). Grać możemy tylko robry w zapisie międzynarodowym.

bie dowolnej liczby punktów, jeśli nie przekracza ona 25 PC. W dowolnej chwili komputer może dać za nas odzywkę (stanowczo odradzam) lub dorzucić kartę. W dowolnej chwili możemy także opuścić plac gry nie posługując się klawiszami CTRL - Amiga - Amiga. Dopisują jednak wtedy trochę do naszego rachunku.

3. Nie jest trudne, ale wymaga nieco zręczności, bowiem pull down menu z opcjami chowa się w chwili dowolnej, nie zawsze dogodnej z naszego punktu widzenia.

4. Moje poczucie estetyczne cierpi na widok tak niedbale ułożonych kart. Zaletą są wyraźne symbole kolorów. Gra podobno mówi ludzkim głosem, ale niestety nie dane mi było słyszeć. Poczekam do Nocy Wigilijnej.

5. Mimo niezłych możliwości konfiguracyjnych odradzam spotkanie z tym programem wszystkim tym, którzy wiedzą co to jest brydż przez duże "B" i małe "dż", a chcą uniknąć przykrych i silnych emocji. Osoby uczące się dopiero prawideł tej pięknej gry muszą uważać jeszcze bardziej - mogą nauczyć się grać w co innego.

Sir Haszak

Ocena 4T
Komputer: Amiga

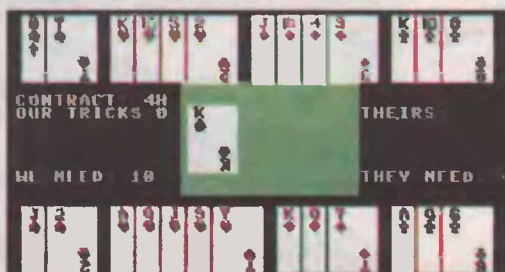
Charles Goren bridge

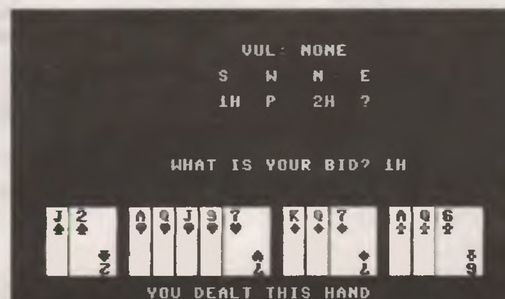
1. System klasyczny: silne dwa, dwa BA - powyżej 22 PC. W licytacji w strefie szlemowej Gerber, po otwarciu 1 BA Staymann. Licytacja dość dobra, jak na program na małe maszynki: komputer nie odpasowuje sforsowany, licytuje sztywno, ale z logiką. Rozgrywka gorsza, po prostu prymitywna, ze wszystkimi wynikającymi z tego konsekwencjami.5/10 - więcej się nie da.

2. Program nastawiony głównie na szkolenie, stąd też możliwość wyboru, co będzie się ćwiczyć: otwarcia w kolor, otwarcia w BA, odpowiedzi na otwarcia, licytację w obronie, licytację obustronną czy też np. licytację strefy szlemowej.

Poza tym nie można ustawić nic.3/10 - za optycznie dużą ilość opcji.

3. Gra się ciężko i przeraźliwie wolno! Na jedno rozdanie można stracić do pół godziny, na rozegranie robra - pół życia. Ten fakt





Colossus bridge

3. Przyciski obsługiwane przez mysz są przyzwoitej wielkości i sensownie rozłożone. Komputer podczas licytacji podaje informacje kto rozdawał (DEALER), zapis pod kreską, liczbę punktów twojej ręki i kto jest po partii. W czasie rozgrywki widzimy ostatnią lewę i liczbę lew wziętą przez ciebie i przeciwników.

4. Grafika i muzyka bez zarzutu. Widać wszystko co trzeba bez zbędnych ozdobników.

5. Grając w Colossusa z pewnością nie nauczymy się grać w brydża, bowiem program nie pozwala na analizę partii i nie udziela żadnych podpowiedzi. Z drugiej strony, biorąc pod uwagę poziom jego gry, lepiej że tego nie robi. Wyszłoby to ze szkodą dla adeptów zielonego stolika.

Sir Haszak

Ocena: 4 piki
Komputer: Amiga



przyćmiewa wszystkie inne.0/5 - zero przez cały protokół.

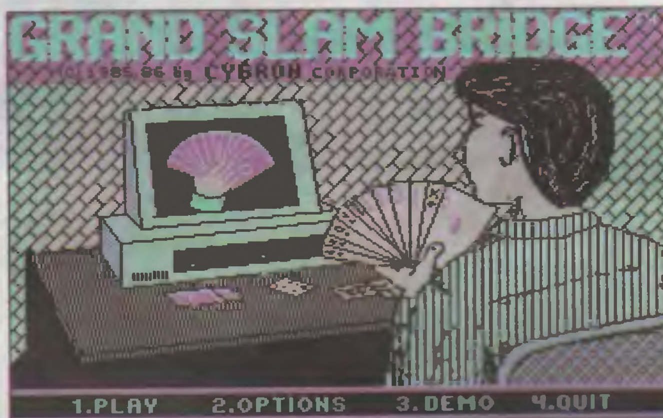
4. Jedno i drugie żałosne, muzyka tak bardzo, że aż jej nie ma.1/5.

5. Pomimo marnych ocen mamy do tego brydża sporo sympatii (choćby z uwagi na Charlesa Gorena - legendarnego brydżystę, współautora tegoż programu). W przeciwieństwie do innych produkcji, błędy nie wynikają z nieznanych przyczyn, ale po prostu z prymitywności algorytmu. Oznacza to w praktyce, iż wiadomo, że program zagra źle (jak i w innych przypadkach), ale wiadomo też, co skopie (i można się przed tym spróbować uchronić). Nie do pominięcia jest też walor edukacyjny. Tak więc dajemy 5/5.

Alex & Gawron

Ocena: 3 piki
Komputer: C - 64

GRAND SLAM BRIDGE



1. Dostępne cue - bidy, otwarcia na wysokości dwóch silne lub słabe (do ustawienia). Podobnie do ustawienia, czy komputer może otwierać w kolor z czterokartem. Licytacja "Cybrona" jest całkiem poprawna, czasami nawet nieco szaleńcza. Ogólnie jednak, jak i w innych programach brydżowych, licytacja, nawet przy ustaleniu maksymalnej agresji komputerowego partnera - jest zaniżana. Gorzej jest z rozgrywką: dość notoryczna jest mania odgrywania własnych zatrzymań w kolorach przeciwnika, a dopiero potem - wyrabianie kolorów. Oczywiście trudno też mówić o jakiejkolwiek finezji - "Cybron" gra jak rzemieślnik. Jednak patrząc na tzw. tło przyznajmy w tej kategorii 6 punktów na 10.

2. Ustawić można prawie wszystko: typ gry (normalny/nauka), liczbę ludzkich graczy, typy rozdania (np. cały czas dostajemy najsilniejszą rękę), system licytacyjny (patrz wyżej) i wiele innych szczegółów. Niby małe rzeczy, a inni autorzy nie potrafili (nie chciało im się?) ich wprowadzić w późniejszych produkcjach. Brak tylko możliwości wpisywania własnych układów kart. Z uwagi na ten ostatni mankament nie możemy dać pełnego maxa, ale 9/10 to rozsądna ocena.

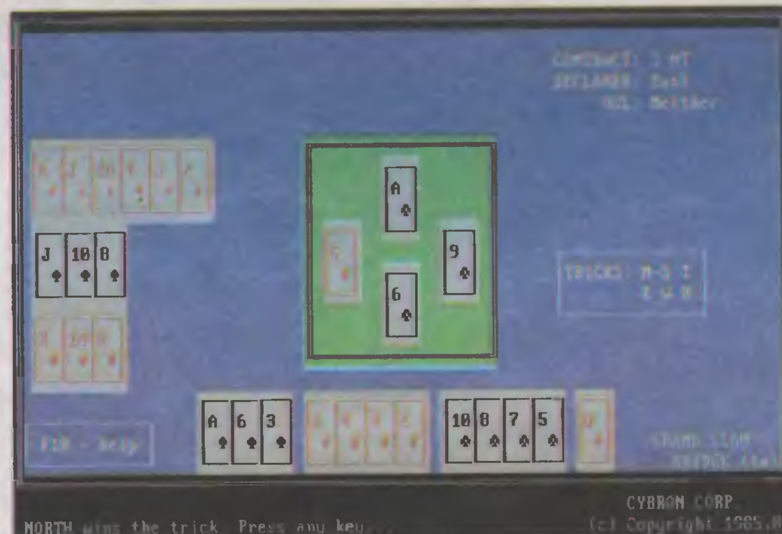
3. Oprawa bez odlotów, ale czego wymagać od ośmioletniej gry? Wątłe efekty dźwiękowe, słabiutka (ale przejrzysta) grafika. Dajmy 1 na 5.

4. Można pogubić się przy ustawianiu parametrów, sama licytacja i rozgrywka nie jest trudna (aczkolwiek wymaga znajomości angielskich oznaczeń kolorów).3/5.

5. Ta najstarsza z opisywanych gier, powstała za panowania XTków, po dziś dzień jest w ścisłej czołówce programów brydżowych (i to nie jako stara ale jara tylko tak po prostu). Aż dziwne, że programiści nie potrafią pójść tak wyznaczoną drogą. Pomimo braku walorów edukacyjnych dajemy "Cybronowi" 5/5 - za nieśmiertelność.

Alex & Gawron

Ocena: 5 pików
Komputer: PC



Turbo bridge



1. Bardzo przyzwoita licytacja: słabe dwa, Blackwood itd. Najważniejsza jest jednak duża skoczność i agresywność, co często kończy się tragicznie, ale nie pozwala przysnąć. Gorzej z rozgrywką: po wiście w blotkę kier mając w stole dwie blotki wzięliśmy w ręku na trzecią dziesiątkę! Podobne kwiatki zdarzają się często, co pozbawia gracza samodyscypliny i powoduje, iż cała gra staje się nieustannym pasmem świrów w licytacji, które zamienia się w rozgrywkowe sukcesy. Mimo wszystko: 7/10.

2. Można ustawić liczbę ludzkich graczy, czy mają być widoczne wszystkie cztery ręce oraz czy komputer ma podglądać karty i oszukiwać (!). W trakcie gry można włączyć opcję "autoplay" - komputer sam rozegra rozdanie, metodą według niego najlepszą, lub poprosić o podpowiedź.5/10 - średnia.

3. Gra się łatwo, wszystko jest bardzo jasne i przejrzyste. Bez wątpienia - pełny max. 5/5 - pamiętając, że wynika to z niewielkiej ilości opcji.

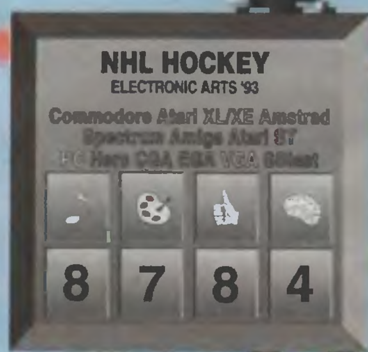
4. Muzyki brak, grafika znakowa - "wszystko mamość": 1/5.

5. Całkiem przyjemny, prosty programik. Traktuje gracza serio i za to go lubimy. Na bazie jego algorytmów licytacyjnych można by zbudować naprawdę bardzo dobry program.

Dajemy 3/5 - niestety, walory edukacyjne ma znikome.

Alex & Gawron

Ocena: 5 trefl
komputer: PC







Ruszyli! Przeciwnik w natarciu. Nasz wchodzi bodiczkiem! Przeciwnik zbiera zęby z lodu i pełznie na ławkę! Bodiczek zbiera zasłużone brawa. Ten Czech to ma zdrowie! Nieważne. Wznowienie. Nasi mają krążek i ustawiają zamek. Ale gdzie? ! Przed bramką przeciwnika! Co robią? Całkiem bramkę zasłonią. Na szczęście w porę wezwani saperzy wysadzają budowlę! Nieważne.

Granie w NHL nie jest rzeczą prostą, zwłaszcza gdy ktoś uparcie rozpuszcza pogłoski, że jest to najsilniejsza hokejowa liga świata. Uruchamiając grę firmy Elektronics Arts zapewniasz sobie uczestnictwo w rozgrywkach tej ligi, nawet jeśli jeżdżąc na łyżwach podpierasz się nosem.

ROZGRYWKI

Do dyspozycji masz trzy rodzaje gier: pokazowe (EXHIBITION GAME), ligowe (LEAGUE) lub finały (PLAY - OFF SERIES).

Pierwszy rodzaj jest mało zobowiązujący i pracochłonny. W GAME nastawiasz, które drużyny zagrają przeciw sobie (pierwsza z nich jest Twoja) i zasady gry. O nich poniżej. Po rozegraniu trzech tercji zabawa się kończy.

Liga jest najbardziej rozbudowanym scenariuszem. Najpierw wybierasz drużynę, którą chcesz grać (maksymalnie może brać udział 24 graczy). Wpisujesz kod gracza (PASSWORD; nikt ci się nie dobierze do twego save game'a) i kod główny (MASTER PASSWORD; nikt nie dobierze się do zasad gry twej ligi). Wciskając NEXT LEAGUE GAME dostajesz kalendarz rozgrywek (SCHEDULE). Wskazując myszą znaczek drużyny zaczynasz z nią mecz. Początkowo rozgrywasz 84 mecze w ramach jednej z 4 lig (DIVISIONS), przy czym potykasz się również z drużynami spoza własnej ligi. Jeśli nie masz czasu rozegrać wszystkich spotkań, można kilka (kilkanaście, kilkadziesiąt) ominąć. Komputer sam uzupełni wyniki. W lidze grasz 3 tercje. Jeśli będzie remis rozgrywana jest 4. tercja do pierwszej strzelonej bramki. Jeśli i to nie wyłoni zwycięzcy - uznaje się remis.

Drugą częścią rozgrywek ligowych są finały rozgrywane systemem pucharowym. Kwalifikują się do nich pierwsze 4 drużyny ligi. W finałach o zwycięstwie decyduje większa liczba wygranych w spotkaniach z drużyną przeciwnik (4 na 7 meczów, 3 na 5 meczów itd).

Trzecim rodzajem gry jest finał ligi - jak w EXHIBITION, ale mecz nie może skończyć się remisem.

W SZATNI

Przed wjazdem na lód ustawiasz drużynę (LINES EDIT). Do dyspozycji masz 4 linie ataku (FORWARD LINE), 3 obrony (DEFENSE LINE), 2 linie do gry w osłabieniu (PENALTY KILL), 2 do gry w przewadze (POWER PLAY), 2 dodatkowych napastników, którzy mogą zastąpić bramkarza (EXTRA ATTACKERS) i 2 bramkarzy (GOALTENDERS). Po prawej stronie masz nazwiska zawodników wraz z pozycją, na której umieją grać (C - środkowy napastnik, L - lewy napastnik, R - prawy napastnik, D - obrońca, G - bramkarz). Wystarczy wskazać nazwisko i linię do której przydzielamy gracza. Jeden zawodnik może być w składzie więcej niż jednej linii.

Zawodników można również kupować i sprzedawać. Handel żywym towarem, tylko barterowy, możliwy jest wyłącznie w lidze i tylko między drużynami kierowanymi przez ludzi.

NA LODZIE

Mecz rozpoczyna się zestawieniem siły obu drużyn w kilku kategoriach: skuteczności grania w osłabieniu (PENALTY KILLING) i w przewadze (POWER PLAY), celności strzałów (SHOOTING), jeździe na łyżwach (SKATING), celności podań (PASSING), skuteczności obrony (DEFENSE) i powstrzymywania przeciwnika (CHECKING), obrony strzałów na bramkę (GOAL TENDING) oraz ocenę całkowitą (OVER ALL).



Teraz hymny, gwizdek i poszli. W grze przeszkadza taki jeden w paski. Ciągle zabiera krążek. Jeśli grasz zgodnie z przepisami będzie przerywał dość często. W konfiguracji meczu możesz uznać lub nie następujące prawidła machania kijem: kary (PENALTIES; 2 min. krótsza, 5 min. dłuższa; otrzymujesz je za uderzanie - SLASHING, przytrzymywanie - HOLDING, zahaczanie - HOOKING, podcinanie - TRIPPING, atak wysokim kijem - CROSS - CHECKING lub przeszkadzanie - INTERFERENCE), spalone (OFFSIDES), zmiana linii zawodników podczas gry (LINE CHANGES), podanie przez dwie linie (2 LINE PASS), kontuzje (INJURIES). Reszta opcji nie wpływa na aktywność sędziego (muzyka, efekty dźwiękowe i mowa).

Na dole ekranu pod boiskiem widać prócz akualnego wyniku, numeru tercji i czasu, jaki do jej końca pozostał, także zmęczenie zawodników walczących na lodowisku (pasek pod tablicą wyników). Jeśli nieco się skróci należy zmienić linię. Najprościej zrobić to podczas przerwy w grze (klawisze F1 - F4, gdy gramy u siebie, F5 - F8 na wyjeździe). Można także dokonać zmiany w locie.

Bramkę najłatwiej zdobyć z dobitki po strzale z dystansu, w sytuacji sam na sam po zwodzie lub w ogólnym zamieszaniu (trzeba tak zamieszać, by się samemu nie zgubić).

STATYSTYKA

Gra jest obudowana całym aparatem statystycznym. Aby zobaczyć swe wyniki w tabeli ligi należy wybrać LEAGUE MANAGER i MERGE FILES. Poza tym mamy klasyfikację zespołów, zawodników i bramkarzy w paru kategoriach, których opisu z braku miejsca nie sposób zmieścić.

Cała gra zajmuje masę czasu, ale i daje wiele satysfakcji. Efekty dźwiękowe, muzyka i digitalizowana mowa (karta dźwiękowa!) tworzą za każdym razem atmosferę wielkiego meczu. Niespodzianki na lodowisku dodatkowo grę uatrakcyjniają. Dlatego zasiądź przed NHL Hockey i szybkim ruchem zdobądź 11 pucharów, czekających na ciebie. Czego życzy

Sir Haszak

Podziękowania dla Polskiego Związku Hokeja na Lodzie za udzielenie informacji.



1869

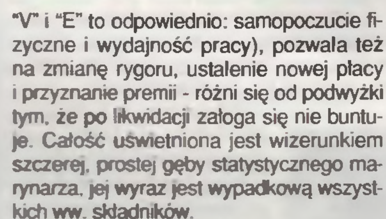
Spójrz w dół, drogi Czytelniku. Widzisz klepki parkietu, płytki PCV, podłogę autobusu, płyty chodnikowe czy też kojące swą bielą kafelki w toalecie. Jak by nie było, jest to twardy grunt, po którym poruszamy się zgodnie z nakazem natury i na chwałę Bożą. Jednakowoż są odszczepieńcy, którzy wbrew ww. nakazowi, zdrowemu rozsądkowi i prawom ewolucji zeszli z lądu i wybrali życie w nienaturalnym dla myślących (??) istot żywiole: wodzie. Zwą się oni "ŻEGLARZAMI".

Część z nich, jak nauczyła nas gra "Pirates", zajmuje się walką i łupiestwem. W tym stanie rzeczy jest oczywiste, że muszą też istnieć inni, tak aby owi "piraci" mieli kogo łupić. Ten drugi podgatunek żeglarzy to tzw. "kupcy". Gra "1869" (długo zastanawialiśmy się nad tytułem, okazuje się, że to data otwarcia Kanału Sueskiego uznawana za kres czasów żaglowców) pozwala nam stać się jednym z nich.

Tak więc zaczynamy: podajemy imię, nazwisko, płeć i nazwę naszej firmy. Następnie wybieramy port początkowy (różnią się asortymentem towarów oraz rodzajami statków w stoczni) i typ scenariusza (mają rozmaitą długość, scenariusz "F" jest dla początkujących - dostajemy 12 mln $ zamiast 7). I zaczynamy już naprawdę.

Po pierwsze nie mamy armat, a właściwie statków. Tak więc udajemy się do stoczni. Można tam wyremontować statek, tak w całości, jak też tylko poszczególne elementy. Możemy też zażyczyć sobie nową jednostkę, jednak budowa jest długotrwała i kosztowna (przed jej rozpoczęciem należy uiścić zadatek, a po zakończeniu - zapłacić resztę). Opchnięcie statku też nie jest dla nas na razie interesujące, choć potem może się przydać. Tak więc na razie nabywamy jednostkę używaną. Połowa sukcesu już za nami. Należy jeszcze pamiętać o załodze: odpowiednich ludzi pomogą nam znaleźć w tawernie (tam też możemy posłuchać plotek ze świata, dogadać się co do otwarcia magazynu czy też dokonać transferu gotówki pomiędzy statkami), przy czym będziemy mogli wybierać pomiędzy marynarzami mniej i bardziej doświadczonymi (kilkanaście poziomów!), oczywiście "wilki morskie" życzą sobie za służbę więcej.

W dalszej części gry będziemy troszczyć się o załogę za pomocą menu "Crew" dostępnego po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na rysunku statku. Menu to przedstawia stan załogi (wskaźniki "V" i "E" to odpowiednio: samopoczucie fizyczne i wydajność pracy), pozwala też na zmianę rygoru, ustalenie nowej płacy i przyznanie premii - różni się od podwyżki tym, że po likwidacji załoga się nie buntuje. Całość uświetniona jest wizerunkiem szczerej, prostej gęby statystycznego marynarza, jej wyraz jest wypadkową wszystkich ww. składników.



Warto przypomnieć o konieczności kontrolowania stanu technicznego statków (wszelkie potrzebne dane uzyskujemy z menu "Condition" wywoływanego podobnie, jak "Crew"). Gdy nasza duma zaczyna niebezpiecznie butwieć należy przeprowadzić remont - albo też stać się dumnym posiadaczem wraku na dnie oceanu. Jeżeli chodzi o typy statków, sprawa jest jasna i oczywista - im większy tym lepszy, należy jednak wiedzieć, że parowce nie mają nieograniczonego zasięgu i nie można nimi wykonywać np. kursów przez Ocean Spokojny. Trzeba ▶

1869
MAX DESIGN '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Hero CGA EGA VGA SBlast

8	9	9	7

PORT/TOWAR	TOOLS	MACHINES	COTTON	TEA	VEGETABLE OIL	FRIUTS	TOBACCO	TEXTILES	IVORY	RARE WOOD	WINE	ARMS	INDIA RUBBER	SPICES	SILK	SALTPETRE	COFFEE	WOOL	SUGAR	COCOA	COAL
ACCRA	111,3 K							16,9 K	60.5 S	10.0 S		84.0 K									
ADEN											6.3 K	117,6 K					8,5 S				
AMSTERDAM					4,4 K			12,9 S	71,0 K								19.8 K	5.1 K	13.6 K	21,6 K	
ARICA								16.9 K								17,0 S					
BARCELONA	93.8 S	152 3 K	5,3 K							13,5 K	3 4 S			24,3 K							
BOMBAY	123,2 K	168,1 K						17,8 K													
CALLAO	105,6 K					16,2 S		14,8 K													
CAPE TOWN		165.2 K		16,5 K			19,2 K	15,9 K			4.8 K								12,0 S		4,2 S
CAYENNE	111.7 K									9,5 S											
COLOMBO	123,2 K												11,3 S								
HAMBURG	95.6 S									14,4 K	4,1 K	69.6 S	21,3 K	24,7 K	12.5 K	28,0 K					
HAVANA	113.1 K									12,5 K									10.3 S		
LAGOS	111.3 K																			15,8 S	5,1 S
LE HAVRE			5,4 K					13,3 S			3,4 S				12,4 K						9,6 K
LISBONA					4 0 K						3,5 S						19,0 K		14,2 K		
LIVERPOOL		145.2 S	5,4 K	22.9 K				13,2 S	69,8 K	14,2 K	4,0 K										
LONDYN	96,2 S	143.4 S	5.5 K	23.3 K	4.2 K	19.6 K	26,8 K														
LOS ANGELES	95,1 S		5,4 K				29,8 K	13,4 S		14,5 K				25,7 K	11.3 K			5,7 K			
LUANDA								15,7 K		9.3 S			17.3 S								
MACAO		163,1 K						16,5 K			7,4 K				9,3 S						
MANDAO	120,9 K													13,5 S		15,5 S					
MELBOURNE		142.1 S						13.0 S	68,8 K		7.3 K		15,7 K								
MOZAMBIQUE	127,0 K								61,0 S		6,3 K			14,2 S							
NEW ORLEANS		153.9 K	4,4 S					12,7 S							12,3 K		15,8 S				
NEW YORK		144.2 S								13.5 K		69.6 S	22.2 K		12,4 K	26,0 K					9,8 K
ODESSA																					
PERTH	138.2 K							14,4 K													6,6 S
PORT SAID	99.3 K											79.4 K									
PUERTO BELLO								14,4 K													
RANGOON			3,3 S					16,8 K		9,3 S											
RIO DE JANEIRO	111.7 K	160.1 K						15,2 K												13,5 S	5,5 S
SAN FRANCISCO	94.2 S	142.1 S				19,5 K	29,8 K				6.2 K						12,5 K		21,4 K		
SAVANNAH		148.2 S	4,6 S	22.8 K			23,1 S		69.6 K					24,4 K							
SHANGHAI	131,2 K	167,8 K		9,7 S				16.5 K													4,2 S
SIDNEY				15.4 K		24,1 K				10.1 K								3,1 S	12.2 S		
SINGAPORE	120.9 K							16,8 K					11,5 S								
TANGA	127.0 K											116.4 K									
TRIEST	94.2 S					17.5 K	28,5 K	12,9 S												21,5 K	
TUNIS					3,7 S	16,1 S						79,0 K									



też pamiętać o możliwości uszkodzenia jednostki podczas sztormów. Przypominamy także, że marynarze lubią dostawać kasę "do łapy" i jeżeli na statku nie ma wystarczającej ilości gotówki, to zostanie on unieruchomiony w porcie do czasu, aż się sprzeda towar lub dowiezie wypłatę innym statkiem.

Tyle o kwestiach podstawowych, teraz zaś powiedzmy o handlu. Do kupca udajemy się klikając lewym klawiszem myszki na mieście w którym mamy statek. Każdy port skupuje i sprzedaje różne rodzaje towarów. W sytuacji krytycznej można opchnąć każdy towar, ale wtedy otrzymamy sumę mniejszą, niż zapłacona przy kupnie. Znamy cennik tylko z tych portów, w których mamy statki, jednak byś drogi Czytelniku nie tracił czasu, przygotowaliśmy tabelę, podającą wszystkie ceny. Niestety, występują pewne, hmm... , fluktuacje. Otóż około 10% towarów wymienionych w cenniku może nie wystąpić w grze. Niemniej jednak tabela jest użyteczna, zmniejszając znacznie ryzyko handlowe.

Kilka słów o tym, jak z niej korzystać. Litera "K" przy cenie oznacza, że port kupuje dany towar, litera "S" - że sprzedaje. Ceny zmieniają się tylko w efekcie naszej działalności (np. broni nie można nigdzie sprzedać więcej, niż pięć skrzyń). Tak więc towar może potanieć (lub podrożeć) ew. zniknąć z cennika - gdy zaspokoiliśmy nań popyt. Jednak uwzględniając te zmiany i posługując się tabelą możemy bez trudu nabić miliony dolarów.

Musimy tu ostrzec przed próbą łatwego zarobku na herbacie czy kakao. Tylko bardzo szybkie jednostki (sławne "klipry herbaciane") potrafią przewieźć ten towar do Europy. Załadowany na powolne, małe stateczki - butwieje. Warto tu też wspomnieć o problemie niebezpiecznych portów: otóż w koloniach zdarzają się niepokoje ("Unrest" lub "Rebelious" przy pozycji "Pol. state" w oknie informacji o porcie). W takich miejscach można łatwo zbić fortunę, ale równie łatwo - stracić wszystkie pieniądze (oczywiście te, które były na statku).

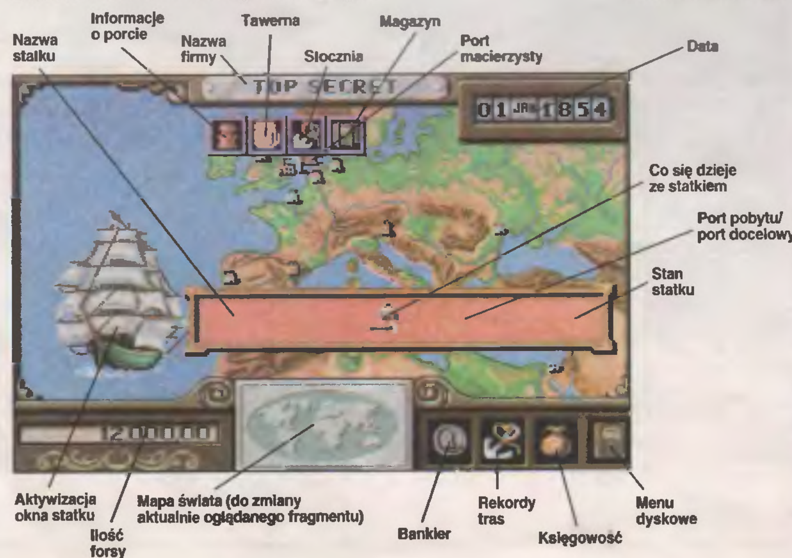
Będąc przy handlu, musimy wspomnieć o jedynej dużej wadzie "1869". Otóż wszelkich transakcji można dokonywać tylko "na maxa", tj. jeżeli kupujemy np. tekstylia, to otrzymujemy ich tyle, ile mieści się na naszym statku (ewentualnie na ile nas stać) - żadne pośrednie wartości nie są możliwe.

Z przyjemniejszych niespodzianek: gdy coś jest szczególnie poszukiwane, otrzymujemy przy sprzedaży specjalną zapłatę - większą niż cena "katalogowa".

Cóż napisać w podsumowaniu? Ano, "1869" jest prostą (ale nie prymitywną!) grą handlową. W dobie przerośniętych programów, przez które przegryzają się tylko maniacy, tacy jak Sir Haszak czy Harry, normalny gracz powinien się bliżej przyjrzeć tej znakomitej produkcji. Warto to uczynić tym bardziej, że jej autorzy postarali się o przyzwoitą oprawę tak graficzną, jak i muzyczną.

Tak więc zasiądźcie do maszyn i grajcie!. Życzymy stu milionów dolarów i stopy wody pod kilem!

Alex & Gawron



Ken's labirynth



Oj, ten Wolfenstein... Wygląda na to, iż dobry pomysł rzucony ponad rok temu w postaci tejże gierki zapuścił macki w głowach programistów. Zaczęły pojawiac się gry podejrzanie doń podobne. pierwszą była chyba Legend of Valour, ale niewielki odstęp czasu je dzielący pozwala przypuszczać, iż wszelkie podobieństwo było nie zamierzone. Tymczasem Ken's Labirynth można nazwać żerowaniem na sukcesie rynkowym konkurencji. Tym niemniej jeśli żeruje się dobrym produktem to wygrani możemy okazać się my, czyli gracze.

Jak to w bajkach bywa zostajesz porwany ze swym przyjacielem i wtrącony do jakiegoś ponurego lochu. Powodowany altruistycznymi pobudkami będziesz próbował odnaleźć swego kumpla, a następnie, zapewne już w nie tak szlachetnym celu, postarasz się uciec gdzie homary zimują.



Ostatni etap twych przygód (połączony z ostateczną rozgrywką ze Złym) jest dostępny niestety jedynie dla zarejestrowanych posiadaczy gry (jest to produkt Shareware). Nie należy się jednak zbytnio martwić, gdyż pierwsza część również może stanowić godziwą rozrywkę.

Nasze przygody zaczynamy w niezłym stanie zdrowia jednakowoż bez grosza przy duszy i bez żadnej broni. Temu drugiemu problemowi możemy zaradzić biorąc coś przypominającego ochłap wołowiny, posłuży on nam za oręż. Pierwszy problem jest dotkliwszy, jako że pieniążków w labiryncie jest ogólnie mało. Można je znaleźć lub wygrać w poustawianych tu i ówdzie (raczej ówdzie) jednorękich bandytach. Jeśli mamy pieniążki możemy je wykorzystać kupując różne gadżety w stoiskach udających automaty do wody sodowej, jak też w pewnych niezwykle pazernych drzwiach.

Oczywiście w labiryncie poumieszczano wiele pułapek i stworów. Stosunkowo mało groźne są pająki, ale już na przykład godzilla i robot mogą być przykre: nie dość że strzelają, to jeszcze jedno trafienie ze zwykłej broni okazuje się być na nie niedostatecznym lekarstwem. Poza tym trafić nam się mogą i inne przykrości: dziury w podłodze, lustra odbijające zdradziecko nasze strzały (i nas samych). Najgorsze są drzwi, jako żedo ich otwarcia niezbędny jest klucz. Mówi się trudno i szuka się klucza, na szczęście na początku każdego poziomu odnaleźć możemy wyrysowaną na ścianie mapę...

Rzecz jasna w trakcie naszych poszukiwań tracimy cenną energię życiową. Aby ją odzyskać musimy coś jeść. Temu celowi służą porozrzucane po podłodze warzywa i owoce (głównie jabłka), pieczyste, jak również krystalicznie czysta woda, tryskająca czasami ze ściany. Tak samo jak to było w dobrym pierwowzorze i tutaj znajdziemy tajne przejścia. Są one na szczęście wyraźnie oznaczone (co oczywiście, wyjaśniamy niewtajemniczonym, w niczym nie umniejsza ich tajności). Czasami wystarczy przejść przez taką tajemną ścianę, innym razem zaś należy ją rozwalić.

W ten oto sposób dochodzimy w końcu do schodów którymi dostajemy się na następny poziom. Poziomów jest dziewięć, a po ostatnim czeka nas niespodzianka (rzecz jasna nie powiemy jaka, bo przestała by być niespodzianką)... Grafika i muzyka, które będą nam dzielnie towarzyszyć podczas zmagań ze Złym są na przyzwoitym poziomie, choć gorsze niż w Wolfenstenie. Tak więc pozostaje nam jeno życzyć wam utopienia się we krwi wrogów...

Alex & Gawron



Microsoft Flight Simulator

FLIGHT SIMULATOR 5.0
MICROSOFT '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

8	9	9	8



W dawnych czasach, gdy Pecety były dużymi metalowymi skrzynkami stojącymi gdzieniegdzie w biurach i mającymi kilkadziesiąt kilobajtów pamięci nie było właściwie dla nich żadnych gier. Chociaż, może przesadziliśmy, już wtedy z pewnością istniała jedna gra. Jej producentem była firma Microsoft, wówczas znana ze swojej wersji języka Basic, z systemu operacyjnego dla PC i z tej właśnie gry - symulatora lotu.

Od tych zamierzchłych czasów dzieli nas już wiele świąt Bożego Narodzenia... Flight Simulator oczywiście rozwijał się w miarę jak czas płynął, jednakże aż do wersji 4.0 żaden właściwie gracz nie traktował tego produktu poważnie. Owszem grały weń grupki zapaleńców i fanów lotnictwa, ale o tym napiszemy później. Tak działo się aż do niedawna, bowiem nagle Microsoft podniósł łeb, łypnął okiem na rynek i wypuścił Flight Simulator 5.0 (wszelkie podobieństwa do znanej bajki o górze i gryzoniu są, rzecz jasna, nie zamierzone).

W każdym razie jest to symulator niezwykły. Po pierwsze latamy w nim samolotami cywilnymi, aczkolwiek dzięki istnieniu specjalnych modułów możemy zaprojektować sobie dowolny samolot. Po drugie, nie jest to symulator konkretnego samolotu i terenu, ale symulator lotu właśnie, do którego możemy dołączyć dodatkowe moduły opisujące samoloty jak też i teren nad którym odbywa się lot. Istnieje wiele firm produkujących takie dodatki i dzięki temu latać możemy nad Paryżem, Londynem czy Tokio i to w kabinach większości liczących się maszyn.

Poza tym aby czerpać przyjemność z latania nie wystarczy jedynie dobrze wymachiwać joystickiem. Prawdziwy pilot, zarówno cywilny, jak i wojskowy, ma głowę napchaną (no może nie dosłownie) przeróżnymi przepisami, ustaleniami i wiedzą stricte techniczną, w końcu nie znajduje się sam w powietrzu. Dlatego też 1/3 powierzchni deski rozdzielczej takiej na przykład Cessny (tej symulowanej) ma niewiele wspólnego z mechaniką lotu. Mamy tam radio i goniometr, kontrolki pracy silnika, termometr i zegar. W pasażerskim Learjet - cie jest jeszcze grzej, odpocząć od techniki można nieco dopiero w szybowcu (a też nim możemy się przelecieć), jednakże tutaj z kolei trzeba wiedzieć co nieco na temat prądów termicznych, jako że program dosyć wiernie je symuluje.

Zechcecie na pewno wybrać się na jakiś dłuższy przelot, chłe chłe. Proszę bardzo, aby się nie zgubić polecamy mapę... tę papierową dołączaną do programu. Tutaj zaś kolejna niespodzianka, bo mapy lotnicze wyglądają zupełnie inaczej niż te do których jesteśmy przyzwyczajeni: pełno na nich dziwnych znaczków, kresek i cyfr oznaczających częstotliwości stacji nawigacyjnych...

Samo latanie też nie jest proste, nawet przy ustawieniu "Easy"... Trzeba pamiętać, że nie latamy tutaj super skomputeryzowanymi rakietami: stery same się nie centrują, wysokościomierz pokazuje wysokość nad poziomem morza, a nie faktyczną... Do tego możemy sobie zażyczyć wielu atrakcji: wysiadające silniki, zacinające się stery, oblodzenie, krztuszące się przy co dziwniejszych manewrach gaźniki, przepalające się lampki podświetlające tablicę rozdzielczą (a wtedy nawet "podkręcenie" monitora niewiele daje)... Poza tym trzeba pamiętać o kontrolerach ruchu, którzy czasami są pomocni, ale też często potrafią być wyjątkowo złośliwi...



Wszystko to było już w wersji 4.0. Teraz zaś Microsoft zajął się czymś co dla przeciętnego profesjonalisty nie jest specjalnie istotne, ale dla przeciętnego gracza, hmmm...

W każdym bądź razie poprawiono grafikę i efekty dźwiękowe (gdyż muzyki nie ma po staremu). Program działa zasadniczo w dwóch rozdzielczościach: 320x400x256 kolorów na kartach VGA i 640x480x256 kolorów u szczęśliwych posiadaczy SVGA. Deska rozdzielcza wygląda rewelacyjnie, zupełnie jak fotografia. To co zaś widać za oknem (czy raczej za szybami kabiny) również jest najwyższej próby: fraktalne tekstury, dobre makiety (?) budynków i mostów, wszystko to zmieniające się w zależności od pory roku, no i wreszcie naprawdę dobrze rysowane niebo. Jak twierdzi pewien znany nam adept sztuki lotniczej, na upartego można nawet w nocy nawigować według gwiazd. Dokładność terenów w standardowych scenariuszach jest dość dobra (o ile nasza znajomość geografii pozwoliła ocenić). Fraktalne tekstury wyglądają szczególnie efektownie gdy znajdujemy się blisko ziemi, na przykład na pasie startowym. Dodatkowo możemy sobie włączyć widok z zewnątrz samolotu, co jest o tyle przyjemne, że cieniowanie tegoż jest naprawdę rewelacyjne, nie mówiąc już o tym, że widać takie szczegóły jak krążek wirującego śmigła.

Do tego dochodzą efekty dźwiękowe. Nie jest ich może dużo (dźwięk silnika, szum wiatru, kilka rodzajów wybuchów, chłe, chłe, oraz pisk opon), ale są doskonałej jakości jako że zostały przeniesione z "oryginału". Dźwięki te są zapisane w plikach WAV, tak więc właściwie każdy może sobie zastąpić dźwięk silnika jazgotaniem teściowej...

Oczywiście nie każdy będzie wystarczająco odważny by polatać sobie takim małym, niepozornym, cywilnym samolocikiem...

Alex & Gawron





Firma Digital Integration była legendą przez bardzo długi okres czasu. Stworzyła doskonałe symulatory lotu na małe ośmiobitowe komputery, takie jak ZX SPECTRUM, czy C64 (oczywiście doskonałe jak na owe czasy, czyli środek lat osiemdziesiątych): Fighter Pilot i Tomahawk. Potem pojawiła się symulacja wyścigowego motocykla (TT Racer) po czym... wszystko ucichło.

Cisza ta trwała bardzo długo, bo aż pięć lat. Wszyscy myśleli zatem, że DI umarło, aż tu nagle kilka miesięcy temu pojawiło się Tornado, sygnowane właśnie przez Digital Integration...

Dzięki temu symulatorowi mamy okazję "przelecieć się" szturmowcem Panavia MRCA Tornado (zarówno w wersji IDS jak i ADV).

Znamiene jest to, iż latać można nie nad obszarem jakiegoś konkretnego państwa, lecz nad terenem "bliżej nieokreślonym". Tak samo do gry tej nie dołączono właściwie żadnej legendy - dostajemy w swoje łapska samolot i szereg typowo wojskowych misji do wykonania - zniszczyć lotnisko w X, czy też most w Y... Cóż, trudno powiedzieć czy jest to zaleta czy też wada, jednakże być może poczujemy się dzięki temu bardziej jak uczniowie szkoły lotniczej.

W bazie

Jak w każdym symulatorze, pierwszą rzeczą jaką uczynimy będzie zapewne zarejestrowanie się, jeśli zaś nam to z różnych niewiadomych względów nie odpowiada możemy założyć mundur kapitana de Fault. Możemy również ustawić przeróżne opcje konfiguracji, zażyczyć sobie (albo i nie) muzyki i efektów dźwiękowych, ustawić parametry lotu i tak dalej.

Po owych wstępnych czynnościach (jak również po obejrzeniu demonstracji i zapoznaniu się ze zdjęciami występujących w grze obiektów - wszystko dostępne z menu) przejdziemy zapewne do wyboru misji. Tutaj zaś czeka nas niespodzianka.

Po pierwsze dostępne są nie dwa, jak w zwykłych symulatorach, lecz trzy rodzaje misji. Odpowiadają one etapom służby, przez które musi przejść kadet w zwykłej szkole: tak więc mamy tu loty na symulatorze podczas których nic złego (poza obiciem mniej szlachetnych partii ciała) zdarzyć się nam nie może; misje na nim dostępne są typowoszkoleniowe - uczą jak obchodzić się z samolotem i uzbrojeniem. Po tym etapie treningu przesiadamy się do samolotu aby wykonać misje ćwiczebne, nazywane tak dlatego, że wróg jest symulowany i strzela ślepakami, natomiast wszelkie błędy w pilotażu kończą się tragicznie.



Wreszcie przystępujemy do walki. Narażać się na zabicie możemy w różny sposób: wykonując samemu misje, grając z drugim graczem przez modem (warto nadmienić, iż dostępne są szybkości transmisji aż do 14400 bps, tak więc nie powinno być kłopotów znanych z Dog Fight - a), czy też dowodząc całą eskadrą. Możemy również rozpocząć całą kampanię, przy czym nie jesteśmy ograniczeni jedynie do dostarczonych wraz z grą scenariuszy jako że istnieje możliwość projektowania własnych...

Zanim znajdziemy się na pasie startowym powinniśmy grzecznie usiąść przed mapą. Tam przede wszystkim projektujemy scieżkę lotu (czyli przygotowujemy dane dla komputera pokładowego) i ustalamy planowane wysokości i prędkości pomiędzy kolejnymi punktami kontrolnymi (waypoints). Możemy powiększać wybrane wycinki mapy, otrzymać raport o stanie pogody czy też profil terenu nad którym będziemy lecieć. Tutaj też możemy zmienić uzbrojenie samolotu i ilość zabranego paliwa - jesteśmy przy tym na bieżąco informowani o jego masie startowej.

Misja

W końcu dorywamy się do drążka (chciałoby się rzec - joysticka). Tutaj zwraca uwagę kilka rzeczy. Po pierwsze symulacja jest bardzo realistyczna, co w przypadku "Tornado" oznacza niejaką kobylastość samolotu, a także zmusza pilota do kontroli bardzo wielu przyrządów (tym bardziej, że trzeba wykonywać zarówno zadania pilota i nawigatora).

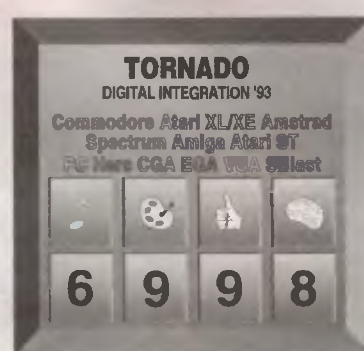
Zresztą co tu się rozpisywać o realiźmie i skomplikowaniu, dość rzucić choćby garść przykładów. Weźmy silniki: do ich kontroli mamy aż siedem wskaźników obrazujących otwarcie przepustnicy, ciąg rzeczywisty, wszystko to dla każdego silnika osobno, oraz zużycie paliwa i wartości sumaryczne. Taki autopilot potrafi niezależnie kontrolować podstawowe parametry lotu (wysokość, kurs, prędkość) w kilku trybach: wysokoś można utrzymywać względem poziomu morza jak też względem terenu nad którym się leci, dostępne jest również automatyczne lądowanie po wiązce ILS.

Systemy uzbrojenia są również, delikatnie mówiąc skomplikowane. Aby strzelić nie wystarczy tak po prostu nacisnąć Fire, broń trzeba najpierw odblokować. Jeśli chcemy zaś ugodzić w cel naziemny, to trzeba zwykle też "zalokować" na nim broń a systemów naprowadzania też jest kilka. Dodatkową atrakcją jest to, iż efekty działania pocisków dosyć wiernie naśladują rzeczywistość: bomby kasetowe rzeczywiście rozpryskują się na dużym obszarze tworząc mozaikę efektownych kraterów.

Samo sterowanie płatowcem też nie należy do najprostszych zadań. Tornado jest samolotem o zmiennej geometrii skrzydeł, a więc musimy kontrolować ich skos i dopasowywać go do prędkości, tym bardziej, że lot z rozłożonymi skrzydłami z dużą prędkością kończy się ich urwaniem... Silniki też lubią wysiadać...

Poszukiwanie wroga nie jest w tych warunkach zadaniem łatwym, tym bardziej że nasz samolot nie jest wyposażony w rewelacyjne układy IFF (pamiętacie F117 i trackcam?). Mamy co prawda





dwa radary: do obserwacji ziemi i powietrza, ale zbyt częste ich stosowanie na terenie wroga równoznaczne jest przedwczesnemu zakończeniu misji z rakietą przeciwlotniczą lub jej kawałkami w kadłubie. Oczywiście co sprytniejsi będą latać na wysokości 100 metrów nad ziemią (niech żyje autopilot), ale wtedy ograniczony jest również zasięg naszego radaru. Inna sprawa, że przy wietrznej pogodzie lepiej w ogóle nie latać tak blisko ziemi. Na dodatek jeśli przełączymy się na pozycję nawigatora to patrzeć do przodu możemy jedynie za pomocą kamery.

Zginąć można także jedynie w sposób jak najbardziej zbliżony do rzeczywistości. Tak więc jeśli oberwiemy z działka to zapewne coś nam się zepsuje, ale porządna rakieta przeciwlotnicza od razu rozmienia nas na drobne... Tak samo ciężkie lądowanie (a nawet kapotaż) nie muszą oznaczać śmierci pilota, lecz wplątanie się w przewody linii wysokiego napięcia to koniec.

Należałoby wspomnieć otym co widać przez szyby kabiny, a widać dużo. Co prawda przy odwzorowywaniu obiektów nie zastosowano cieniowania, jednakże zostało to zrekompensowane doskonałym zaprojektowaniem tychże. Tak drobiazgowymi definicjami budynków czy pojazdów nie może poszczycić się nawet Strike Commander - stąd wspomniane wyżej zaplątywanie się w linie wysokiego napięcia. Liczba pojazdów i samolotów, które możemy napotkać jest imponująca, dość obejrzeć Demo. Oczywiście wszystkie inne "upiększacze", takie jak chmury, gwiazdy czy też cieniowany horyzont są dostępne, ale stanowią one już chyba standard dla symulatorów. Jedyne do czego można się przyczepić to mała ilość dostępnych do ustawienia pozycji "kamer". Można za to po wykonanej misji ustawić się w dowolnym miejscu mapy i "rozejrzeć się". Bywa to szczególnie pomocne przy ocenianiu efektów naszego ataku.

Skoro już rozwodzimy się na temat grafiki generowanej przez program, to nie sposób nie wspomnieć o menu. Jest ono wysoce estetyczne, rysowane w trybie wysokiej rozdzielczości VGA i uzupełnione fotografiami. Miłe jest również to, że podczas wybierania opcji cały czas przygrywa nam muzyka (wprawdzie nie każdemu może się ona wydać taka miła, lecz de gustibus...).

Reasumując

Niewątpliwie nie jest to symulator dla wszystkich; przeciętny gracz szybko nim się znudzi, tym bardziej, że stopień trudności zawartych w nim misji jest dość wysoki. Koneserzy i miłośnicy lotnictwa zaś dzięki niemu mieć mogą okazję nie tylko do polatania i zestrzelenia paru MIG - ów, ale też do uzyskania wielu ciekawych wiadomości.

Alex&Gawron

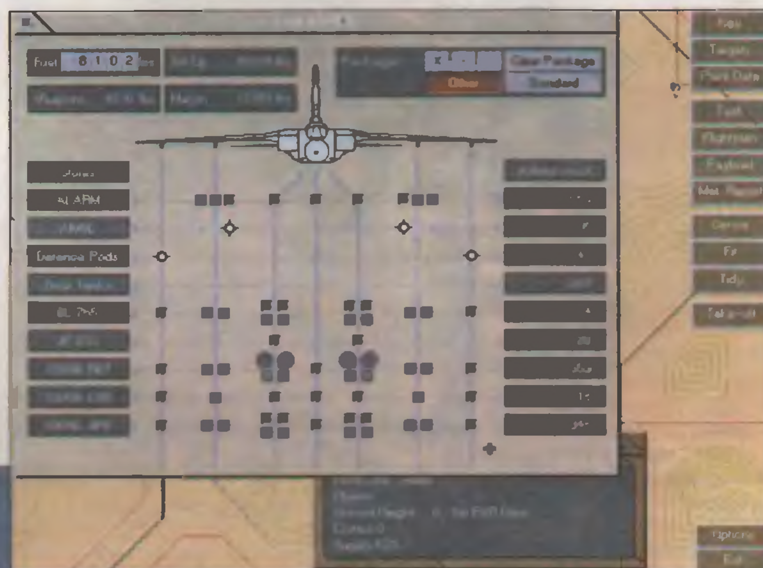
Mikro słowniczek:

ILS (instrumental landing system): system naprowadzania samolotów do lądowania za pomocą wiązki radiowej

IFF (identification friend-or-foe): system ustalania przynależności taktycznej przeciwnika

MRCA (multi role combat aircraft): wielozadaniowy samolot bojowy

ECM (electronic countermeasures): elektroniczne środki zakłócania





SPACE HULK

Zapewne każdy z was oglądał film pt.: "Ósmy pasażer Nostromo" i jego następne części tj. "Obcy 2" i "Obcy 3". Och te wrzaski rozrywanych ludzi, szczęk przeładowywanej broni, huk ognia z miotaczy, odgłosy otwierających się kokonów!

Jednak już od niedawna nie musimy oglądać "Obcego" i innych jego części aby zaliczyć kilka nie przespanych nocy. Oto bowiem pojawiła się gra SPACE HULK firmy Electronic Arts. Program jest dokładniutkim odzwierciedleniem tego, co dzieje się na filmach typu "Alien". Wcielasz się w żołnierza (albo kilku naraz, to zależy od misji), którego panem jest Imperator - no wiecie, taki gość, co ma władzę. Imperium gwiezdne od lat toczy wojnę z obcymi istotami, które ku przerażeniu wszystkich z czasem zajmują coraz więcej miejsca w przestrzeni kosmicznej. Istoty te, wbrew swemu wyglądowi (Brrr!) są bardzo inteligentne i okrutne.

Jesteś więc żołnierzem i jak na żołnierza przystało musisz wykonywać przeróżne misje mające na celu zgnębienie twego przeraźliwego wroga - Genestealersów. Misje są przeróżne i jest ich baaaardzo wiele. Dzielą się na 3 typy: Treningowe, Normalne (Space Hulk) oraz Karierę (Deathwing).

W pierwszym typie (Training) możemy wyróżnić misje zwykłe (BASIC TUTORIAL) - jest ich 5, oraz misje zaawansowane (ADVANCED TUTORIAL) - jest ich 9. Możemy także kontynuować zaczęte już misje (CONTINUE BASIC TUTORIAL).

Drugi typ - misje bojowe normalne. Dzielą się na trzy rodzaje: Oryginalne misje mieszane (ORIGINAL SPACE HULK), misje jedno, dwu oddziałowe (ONE, TWO SQUAD MISSIONS) - tu już zaczyna robić się gorąco.

No i wreszcie Kariera (Deathwing). Tu już misje wyglądają zupełnie inaczej. Po pierwsze są o wiele trudniejsze, po drugie - "chodzisz" tylko jednym bohaterem. Na dodatek, aby umilić nam odpoczynek (?) pomiędzy misjami autorzy gry postarali się o doskonałe wstawki animowane.

Ty i twoi koledzy, jako żołnierze najemnicy zostaliście doskonale uzbrojeni. W niektórych misjach sam wybierasz uzbrojenie. I tu zaczyna się dopiero frajda:

LIGHTING CLAWS (LC) - Szczypce. Efektmurowany, użyteczne tylko w walce wręcz. Skuteczność - 100%.

HEAVY FLAMER (FL) - Miotacz Ognia. Z tym sześciorazowego użytku cackiem trzeba obchodzić się bardzo ostrożnie. Miotacz ma mały zasięg, lecz mimo to daje się wrogowi we znaki.

THUNDER HAMMER (TH SH) - Młot Grzmot + tarcza. Ciężka broń użyteczna tylko w walce wręcz. Skuteczność - 60%.





SWORD (PS) - Miecz. Dobra broń, użyteczna tylko w walce wręcz. Skuteczność - 70%.

CHAIN FISTS (CF) - Stalowy Młot. Użyteczny tylko w walce wręcz. Skuteczność - 40%.

POWER GLOVES (PG) - Rękawice Bojowe. Skuteczność - 30%.

ASSAULT CANNON (AS) - Ciężkie Działko. Broń o dalekim zasięgu Posiada magazynek na 10 naboi. Bardzo skuteczna.

STORM BOLTER (SB) - Karabin Energetyczny. Najpopularniejsza broń w grze. Karabin posiada nieograniczoną ilość pocisków energetycznych. Jest bardzo skuteczną bronią, zarówno na małe jak i na duże odległości.



Niewiele osób przeżywa kontakt z obcym osobnikiem (nie mylić z teściową!). Lecz wy jesteście doskonale wyćwiczeni i zahartowani - jednym słowem gotowi na wszystko (trzy słowa!) Space Hulk jest dość trudną grą przede wszystkim ze względu na na jej szybkość. Postacie "poruszają się wzrokiem" jak to było w Wolfensteinie. Gra ma doskonałą grafikę i muzykę. W czasie grania w Space Hulka towarzyszą ci wspaniałe samplingi krzyków, wybuchów, rozkazów i rozmów pomiędzy Imperatorem a żołnierzami. Nawet ci, którzy nie posiadają Sound Blastera będą bardzo zadowoleni.

Space Hulka polecam wszystkim serdecznie i życzę długiej gry szczególnie w nocy. Niech ochłapy ścierwa obcych, leżące na podłodze, nie przysporzą wam kłopotów w spełnieniu misji!

Zbiechu



1 THE PATRICIAN

2 BLUE & GREY

3





THE PATRICIAN

Handlowanie jest rzeczą przyjemną pod warunkiem, że się na tym zarabia. Inne rzeczy również stają się o wiele przyjemniejsze jeśli się na nich zarabia. Dochodzimy do tego, że zarabianie obowiązujących jednostek płatniczych jest przyjemne. Należy jednak dodać do tego warunek - pieniądze muszą czemuś służyć. A czemu, jeśli nie sławie? "Bo sława to jest proszę Was/Zabawa lub paskudna gra" - jak napisał poeta.



Pieniądze i sława to dwie rzeczy, wokół których kręci się gra. Osiedlasz się jako porządny kupiec w jednym z 8 nadbałtyckich miast i zaczynasz handel w portach hanzeatyckich leżących nad Bałtykiem i Morzem Północnym. Odtąd całe twe życie to jeden wielki interes. Kupno i sprzedaż towarów, budowa magazynów, kupno nowych statków, pożyczanie pieniędzy. Ożenek również - dwóch fortun, które ksiądz połączył, niech nikt nie waży się rozdzielać (przy dawaniu ślubów patrz nie tylko kto daje rękę, ale ile w tej ręce znajdziesz talarów, statków i towarów w magazynach).

Czas to pieniądz, jak mawiali Egipcjanie przed wynalezieniem zegarka, i to powinieneś zapamiętać. Co z tego, że wioząc z Brugge do Novgorodu wino, a z powrotem skóry zarobisz masę pieniędzy skoro rejs trwa długo. Może trzeba poszukać czegoś na krótszej trasie? Tym bardziej, że po drodze spotkać możesz piratów lub okręty króla, z którym Hanza prowadzi wojnę.

Krótkie przerwy w zarabianiu pieniędzy wykorzystujesz na budowaniu swego prestiżu. Polega to niestety na wydawaniu z trudem zgromadzonego kapitału. Przekupienie urzędnika miejskiego w łaźni słono sobie liczy, jak to nad morzem), urządzenie festynu w mieście, wsparcie odbudowy kościoła i dopomożenie biednym to wszystko w zastraszającym tempie pustoszy twą kiesę. Ale czegoż się nie robi, by w głosowaniu rady miejskiej zostać wybranym burmistrzem. Potem odbywasz spotkania z burmistrzami innych miast, decydując, które miasto powinno być zablokowane, z kim prowadzić wojnę... Prócz handlu przynoszącego zyski można przecież zagarnąć flotę przy użyciu katapulty i miecza.

Gra jest dopracowana zaówno graficznie, jak i muzycznie (nastrojowa muzyka i te rzeczy). Samo zawieranie transakcji i zbicie fortuny nie wymaga wielkiej wiedzy ekonomicznej, tylko trochę orientacji w terenie (na początku). Potem zaczynają się schody. I o to chodzi!

Sir Haszak



Producent: Ascon Software
Rok wydania: 1992
Komputery, na których chodzi: PC AT

Podobne:

Merchant Colony - w XVIII w. jako brytyjski kupiec rozbudowujesz swą kompanię handlową pływając po morzach świata i budując na innych kontynentach faktorie handlowe, omijając jednocześnie statki pirackie; Amiga, PC

1869 - zaczynasz wiek później, ale nie zmienia to faktu, że wszystkie morza stoją przed tobą otworem; bardziej czytelny interfejs i łatwiejsza obsługa niż w Merchant Colony; do Patriciana trochę brakuje; Amiga, PC

Ports of Call - czasy współczesne (w miarę); działasz bardziej jako przewoźnik niż jako kupiec - podejmujesz się przewieźć określony towar za określoną cenę do określonego portu, jeśli ci się powiedzie - spora premia, jeśli nie - kara pieniężna; Amiga, PC



BLUE & GREY

Kiedy wybory na prezydenta Stanów Zjednoczonych wygrał Abraham Lincoln i stwierdził, że nie wolno niewolników przetrzymywać siłą, 11 stanów południowych, lubiących tę rozrywkę, obraziło się. Zabrało zabawki (wystąpiło z Unii) i poszło do innej piaskownicy tworząc własną Konfederację i wybierając 8.02.1861 własny rząd z Jeffersonem Davisem na czele. Od tego był już tylko krok do kwietniowych salw w kierunku obsadzonego przez wojska Unii fortu Sumter - zaczęło się.

Od dawna nikt nie wpadł na napisanie gry o wojnie secesyjnej. Niezapomniane North & South mocno już się wytarło, a możliwości komputerów też są nieco większe.

Blue & Gray przeważa nad poprzedniczką przede wszystkim grafiką (VGA), doskonałą muzyką i dużo większym realizmem odtworzenia pola walki. Naprzeciw siebie stają dwie armie wskazujące na spożycie. Jeśli staniesz po stronie Północy, twym zadaniem będzie nie dać się wybić liczebniejszej armii Południa i poczekać aż będziesz mógł wykorzystać atuty w postaci większego uprzemysłowienia. Przejmując dowodzenie nad wojskami Południa musisz zmiąć Północ zanim dojdzie do siebie po szoku spowodowanym wybuchem wojny.

Prócz dowodzenia oddziałami (piechota, kawaleria i artyleria) na mapie strategicznej możemy rozgrywać również poszczególne bitwy. Jest tu zdecydowanie mniej elementów zręcznościowych niż w N&S. Sterowanie jednostkami podczas bitwy jest dość skomplikowane i niewygodne. Możemy wydawać rozkazy całej armii, grupom (rodzajom broni) lub pojedynczym jednostkom. Te możemy dowolnie łączyć lub dzielić. Menu pozwala wskazać, w którą stronę oddział ma zwrócić się frontem, w jakim szyku stanąć i w którą stronę iść. Teoretycznie daje to możność ekwilibrystyki taktycznej. W rzeczywistości przechodzenie od oddziału do oddziału staje się dość kłopotliwe. Zresztą komputer jest tak mało lotny, że wystarczy mieć artylerię, ustawić w bezpiecznej odległości od nieprzyjaciela i prać bez namaczania. Jedynym mankamentem takiego rozgrywania bitwy jest mała skuteczność artylerii - średnio bitwa trwa około 1, godziny. Tym, którzy się spieszą, nie polecam korzystać z przycisku AUTOPLAY, bowiem komputer rozstrzyga bitwę w chwilę i nawet czasami uda się ją wygrać, ale poniesione straty będą horrendalne. Trzeba niestety samemu pracować głową i myszą.

Ogólnie jest to gra udana, ale nie do końca. Miejmy nadzieję, że w następną jej wersję będzie już można grać.

Sir Haszak

Producent: Impression Soft.
Rok wydania: 1993
Komputery, na których chodzi: Amiga, PC

Podobne:

Samurai - The Way of the Warrior i Conquest of Japan - akcja obu rozgrywa się Japonii; trzeba pobić przeciwnika również rozgrywając przydługie bitwy, przy czym kierowanie oddziałami jest tylko nieco łatwiejsze; Amiga, PC

North & South - gra z niewyrafinowaną grafiką (na Amidze całkiem dobra); ten sam okres, ale znacznie mniejszy stopień komplikacji i elementy zręcznościowe; Amiga, PC

1 DINO PARK TYCOON
2 WORLD WAR II
3 BATTLE ISLE '93



DINO PARK TYCOON

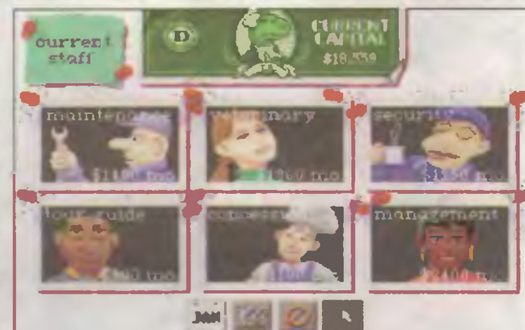
Ale jaja! Zwłaszcza, że są to jaja dinozaurów! To, że wymarły jest wymysłem paleontologów, dążących przez wiele lat do zmonopolizowania rynku wiadomości o tych gadach. Teraz ożyły w filmie i na komputerach.

Masz szansę wziąć udział w tej niespodziewanej reinkarnacji prowadząc ogród zoologiczny tylko dla dinozaurów (a właściwie tylko dla zwiedzających; dinozaury są po drugiej stronie ogrodzenia).

Wbrew pozorom nie jest to takie proste (choć sytuację w niewielkim stopniu ułatwia TUTORIAL). Najpierw trzeba kupić ziemię, ogrodzenie (przez drewniane gady przełażą), zatrudnić personel (niezbędny menadżer, pracownik do utrzymania ogrodzenia w stanie używalności i, w miarę rosnącego zainteresowania, przewodnika). Dodatkowe pieniądze wydaje się na reklamę i żarło dla gadów (każdy z kilkunastu dostępnych gatunków ma swoje menu, z którym należy się zapoznać w "Atlasie Dinozaurów"). Gdy ogród się rozrośnie warto zainwestować w koncesję na sprzedaż gadżetów i otworzyć punkt gastronomiczny. Jeśli frekwencja nie dopisuje trzeba nie tylko zainwestować w reklamę, ale również zastanowić się nad obniżeniem ceny biletów.

Grając w prostą w sumie grę, okazuje się, że ogród zoologiczny jest całkiem skomplikowanym przedsiębiorstwem i wymaga wiele refleksu, aby sprostać wciąż zmieniającej się sytuacji (czas biegnie nieustannie).

Sir Haszak



Producent: Mecc
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: PC

Podobne: nie stwierdzono

Polatać, popływać i pobombardować lubi każdy, Zwłaszcza gdy jest czym i co. A na pewno wszystkiego pod dostatkiem dostarcza World War II.

Gra zawiera kilkanaście scenariuszy opartych na działaniach wojsk amerykańskich i japońskich na południowym Pacyfiku podczas II wojny światowej (jak sama nazwa wskazuje). Prócz bitew czysto morskich znajdziemy tu operacje kombinowane morsko - powietrzno - lądowe. Scenariusze dzielą się na 3 grupy. Pierwszą są krótkie gry (QUICK GAMES). Trwają 1 lub 2 godziny (koncentrując okręty lekkie przed ciężkimi. Zwiększa to prawdopodobieństwo zestrzelenia, a torpedy polecą na mniejsze okręty za zatopienie których przeciwnik dostanie mniej punktów. Jeśli duży okręt jest poważnie uszkodzony lepiej odesłać go do doku w bazie (jeśli nie mamy bazy to ją budujemy piechotą, jeśli nie mamy piechoty to siła wyższa - rozwalą okręt i tak musi być). Poza tym trzeba synchronizować uderzenia z powietrza, lądu i morza i nie tracić czasu - zwycięstwo zależy od szybkości działania (a każda porażka jest zapisywana w twej statystyce: zwycięstwo liczone w punktach daje awans) !

Gra nie ma rewelacyjnej grafiki (o muzyce nie wiadomo), ale mimo tego jest w czym podłubać.

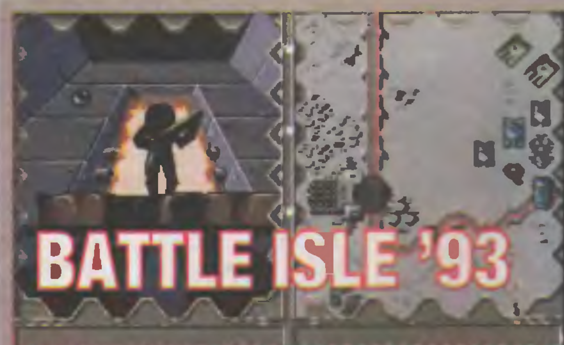
Sir Haszak

WORLD WAR II



Rok wydania: 1993
Komputery, na których biega: PC AT

Podobne:
Carriers at War - wojna na Pacyfiku, tyle że bardziej rozbudowana; kilka bitew z różnego okresu, spory stopień komplikacji; PC
Pacific War - niewiele lepsza grafika, mniej rozbudowana walka bezpośrednia, za to więcej strategii; obsługa typowa dla wszyskich gier firmy SSI; PC



Po ukazaniu się całkiem udanej History Line 1914 - 1918 firma Blue Byte zaostrzyła mój apetyt na dobrą strategię. Otrzymując nową wersję Battle Isle zaślinilem się na samą myśl, co też może mnie w niej czekać. Niestety, zrobiłem to niepotrzebnie, bowiem panowie z tej firmy potrzebowali widać pieniędzy i chcieli zdyskontować sukces poprzedniego produktu.

Battle Isle jest żywcem zerżnięta z poprzednich dwóch części. Rozumiem, że można grę ulepszyć i wydać raz jeszcze, ale w tym właśnie problem, że Battle Isle '93 w niczym nie została ulepszona. Muzyka cieniutka (na PC Speakerze słuchając jej już po 2 minutach chce się gryźć dywan), grafika również zrobiła spory krok wstecz (nawet nie można powiedzieć, że kto nie idzie do przodu ten się cofa). Zmieniono na gorsze animację bitwy, a wstawki animowane pomiędzy kolejnymi etapami to żenada. Wprowadzenie nowych rodzajów wojsk jest jedynym ulepszeniem.



Poza tym na szczęście pomysł gry broni się sam, mimo spartolonego wykonawstwa. Mamy więc nadal kilkadziesiąt scenariuszy, które musimy przejść walcząc z przeciwnikiem przeważającym zarówno pod względem liczebności jednostek, fabryk i zakładów naprawczych, jak i zaawansowania technologicznego. Starą i wypróbowaną metodą jest nie awanturowanie się, wyrażające się desperackimi atakami, ale powolne wycofywanie się w kierunku własnej bazy. Jednocześnie należy zdobywać doświadczenie jednostkami artylerii. Na koniec jedną salwą będzie można odprawić do bram niebieskich całe oddziały przeciwnika. Gdy wróg zrezygnuje z agresji (będzie na tyle oklapły, że nic innego mu nie pozostanie), należy przejść do kontrataku, który nie może zostać przegrany.

Należy mieć tylko nadzieję, że następny produkt Blue Byte'a nie będzie kopią poprzednich. I to nieudolną.

Sir Haszak

Producent: Blue Byte
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: Amiga, Atari ST, PC
Podobne:
Battle Isle - walczysz robotami przeciw przeważającej liczebnie armii robotów takich jak twoje, tylko często lepszych; starsza wersja Battle Isle '93; Amiga, Atari ST, PC
History Line 1914–1918 - stają naprzeciw siebie armie Francuzów i Niemców; prócz strzelania z broni, która była ostatnim krzykiem mody w rusznikarstwie za czasów naszych dziadków sporo elementów edukacyjnych (opisy przebiegu działań na frontach); Amiga, Atari ST, PC



Rags To Riches

Młody, ambitny i po dobrej szkole - poradzi sobie z pewnością - tak pewnie łudzą się Twoi rodzice, dając Ci 200.000$ na "rozruch". Nie wnikasz, inkasujesz i myślisz, że mógłbyś z taką forsą nieźle zabalować - gdyby nie żona i dwójka dzieci. Klnąc siebie pod nosem za nadmierny pośpiech w tych sprawach, bierzesz się do pracy. Masz rok, aby udowodnić, że jesteś prawdziwym mężczyzną i potrafisz utrzymać rodzinę.

Po przejściu przez ekran tytułowy od razu lądujesz w biurze; na rysunku znajdziesz zawartość menu wraz z klawiszologią (w nawiasach). Uzupełnieniem są "numerki" 1 - 5, które służą do wyboru (współpracowników, miejsca podróży, towarów w sklepie itp.) - konkretny efekt ich użycia zależy od aktywnej opcji. Posiadacze myszy poradzą sobie "intuicyjnie" ("lewy klik" na wybranym elemencie); oprócz wrażeń estetycznych (gustowny, "walutowy" kursor) zostają ponadto nagrodzeni możliwością włączenia (wyłączenia na szczęście też) radia i przywoływania kontekstowego "helpu" ("prawy klik" na obiekcie).

Pora przyjrzeć się teraz narzędziom, które masz do dyspozycji; drugim po komputerze (rys.2) jest telefon. Za jego pomocą możesz się dodzwonić do rodziców (1), organizacji dobroczynnej (2), agencji zatrudnienia (3), informatorów giełdowych (4) i swoich pozostałych biur (5). Jeśli chciałbyś przy okazji coś załatwić, wybierz tzw. "ludzką porę" lub godziny urzędowania. Wiedz ponadto, że:

(1) niebaczny telefon do domu to przede wszystkim gwarantowana strata ponad 3 godzin cennego czasu; rzadko, ale zdarza się, udaje się pożyczyć 100.000$ bez procentu - mama mówi, że na miesiąc, ale czasem przypomina sobie o tym później.

(2) kontakt z siostrą Mercy owocuje Twoim dobrowolnym datkiem (min.1000$) - zyskujesz w zamian spokój duszy, więc nie skąp;

(3) dzięki panu Jivaro będziesz mógł nająć personel swego biura. Pensja (roczna) Twoich współpracowników jest podana przy ofercie; płacisz co miesiąc, masz prawo zwolnić każdego z nich w dowolnym momencie bez podania przyczyny. Teraz trochę o tym, co potrafią.

Sekretara (Secretary) może odbierać telefony (Take), łączyć za Twoim przyzwoleniem (Screen) lub spławiać natrętów (Hold).

Praktykant (Apprentice) śledzi wybrany rynek towarowy/firmę i kupuje/sprzedaje walory na własną rękę (Autopilot On) lub w ramach przedziałów cen, które mu zapodasz (Autopilot Off). Działając sam, facet jest cienki jak kompot z desek, a jego ręczne wysterowanie wymaga częstego uaktualniania poleceń (kursy są płynne); w tym przypadku oszczędność jest cnotą.

Prawnik (Lawyer) masowo produkuje teksty w stylu zagadek - dowcipów o Wąchocku; momentami są one nawet śmieszne, ale same w sobie z pewnością niewarte 40.000$. Daruj sobie tego pana, jeśli zamierzasz być grzeczny; jednak w przypadku, gdy będziesz naprawdę ostro spekulował, trzymaj go dla tej jednej jedynej okazji - może Cię uratować przed najgorszym (patrz: "Technika").

Księgowy (Accountant) przedstawia Ci wynik finansowy firmy na konkretną chwilę; człowiek jest niezbędny, jeśli zatrudniasz więcej niż 10 pracowników, a pomocny, gdy działasz jednocześnie na kilku rynkach towarowych lub zawierasz kontrakty terminowe (patrz: "Technika"). W gorączce spekulacyjnej łatwo się zapomnieć - a że spadek wartości aktywów przedsiębiorstwa poniżej zera kończy grę, odżałuj trochę grosza na specjalistę. Drugim ważnym motywem jego zatrudnienia są kontrole skarbowe (IRS Audit); brak porządku w sprawozdaniach finansowych nie jest co prawda karalny, ale wystarczy, żeby w celach badawczych zamknęli Ci interes na cały miesiąc.

Makler (Pit Runner) pośredniczy przy zawieraniu transakcji giełdowych - na nim nie zaoszczędzisz; jeśli obracasz walorami w dużych pakietach i zależy Ci na szybkości realizacji zleceń, zatrudnij co najmniej dwóch ludzi. Giełda w innym kraju wymaga oddzielnego człowieka - i musi to być tubylec wynajęty na miejscu.

Informator (Informant), w zależności od Twoich dyspozycji, skupi się na inspektorach z IRS, ich kolegach z SEC (Komisja d/s Kontroli Obrotu Papierami Wartościowymi) lub jednym z konkurentów. W tym ostatnim przypadku dowiesz się od czau do czasu, co sprzedają/kupują rywale, ale nie będzie to trwało długo - mają oni bowiem zadziwiającą zdolność demaskowania szpiegów najdalej po upływie miesiąca od pierwszych meldunków.

(4) Informatorów giełdowych poznajesz w restauracji. Każdy pobyt tamże to wydatek 100$, ale jest to koszt jednorazowy (po pierwszym spotkaniu możesz już do każdego zadzwonić z biura). Nawiązany kontakt szybko procentuje - w 70% przypadków ludzie ci wiedzą i powiedzą coś wartościowego (uwaga - komentarze są niekiedy ze sobą sprzeczne!), a Ty będziesz miał dość czasu, aby to wykorzystać. W pozostałych 30% sytuacji albo niczego się nie dowiesz, albo (ryzyko zawodowe!) utopisz pieniądze w zupełnie nieopłacalnym interesie.

Kontakt ze światem zewnętrznym zapewniają Ci ponadto telewizja i gazety. Rodzaj stacji TV



jest taktycznie

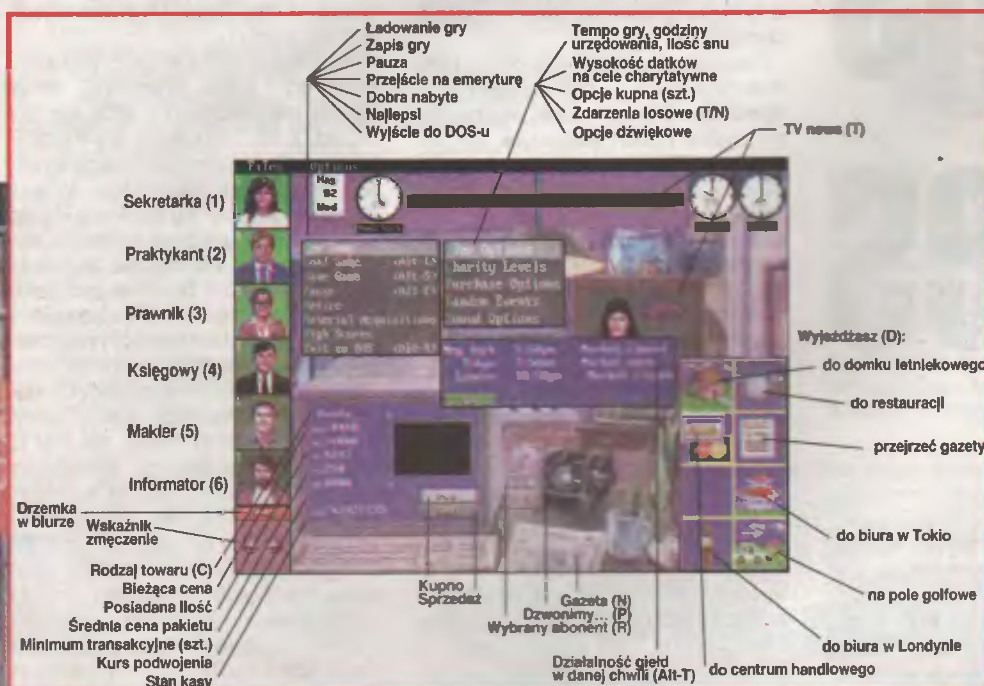
i tekst wiadomości są nieistotne; skup się na pojawiających się od czasu do czasu obrazkach. Pokazują one wprost (sztaby złota) lub pośrednio (szyb naftowy = ropa) przewidywania odnośnie danego rynku (strzałka wskazuje kierunek zmian); dane takie są jak najbardziej wiarygodne, ale w porównaniu z informacjami od graczy giełdowych często przychodzą za późno. Zdecydowanie najgorszym źródłem wiadomości są gazety; to, co w nich zawarte, jest albo grubo nieaktualne (jak na Twoje potrzeby), albo, łagodnie mówiąc, niedokładne.

Czas

Każda giełda jest otwarta od 9 do 17 lokalnego czasu z wyjątkiem sobót i niedziel (W scenariuszu 1929 występuje tylko rynek nowojorski, czynny 10 - 15 w dni powszednie i 10 - 13 w soboty). Trzy miasta - Nowy Jork, Londyn i Tokio, zostały tak wybrane, że - mając biura i maklera w każdym z nich - możesz niemal przez całą dobę grać na giełdzie (co najmniej jedna jest zawsze otwarta). Piszę "niemal", ponieważ musisz spać - i lepiej sam się o to zatroszcz, inaczej zostaniesz karnie "uśpiony" w najmniej odpowiednim momencie (np. podczas sesji giełdowej). W menu "Time Options" można regulować długość snu i godziny pracy; o porze pójścia do domu powiadomi Cię alarm, ale nie ma przymusu - możesz zostać i przespa się w biurze. Wiedz jednak, że wtedy wypoczniesz dużo gorzej i szybciej będziesz potrzebował kolejnej porcji snu (wskaźnikiem są "oczka"). Jeśli heroicznie pozostałeś w pracy w piątkowy wieczór, program przetrzyma Cię tam przez cały weekend; za kolejnym takim razem skutecznie wyleczysz się z nadmiaru ambicji i początków choroby zwanej workoholizmem.

Pieniądz

Mimo różnych siedzib, kurs tego samego dobra jest jednakowy na wszystkich 3 giełdach - prawie tak jak w rzeczywistości. Dzieje się tak za sprawą współczesnych spekulantów, dzięki środkom łączności obecnym "wszędzie" i czekającym

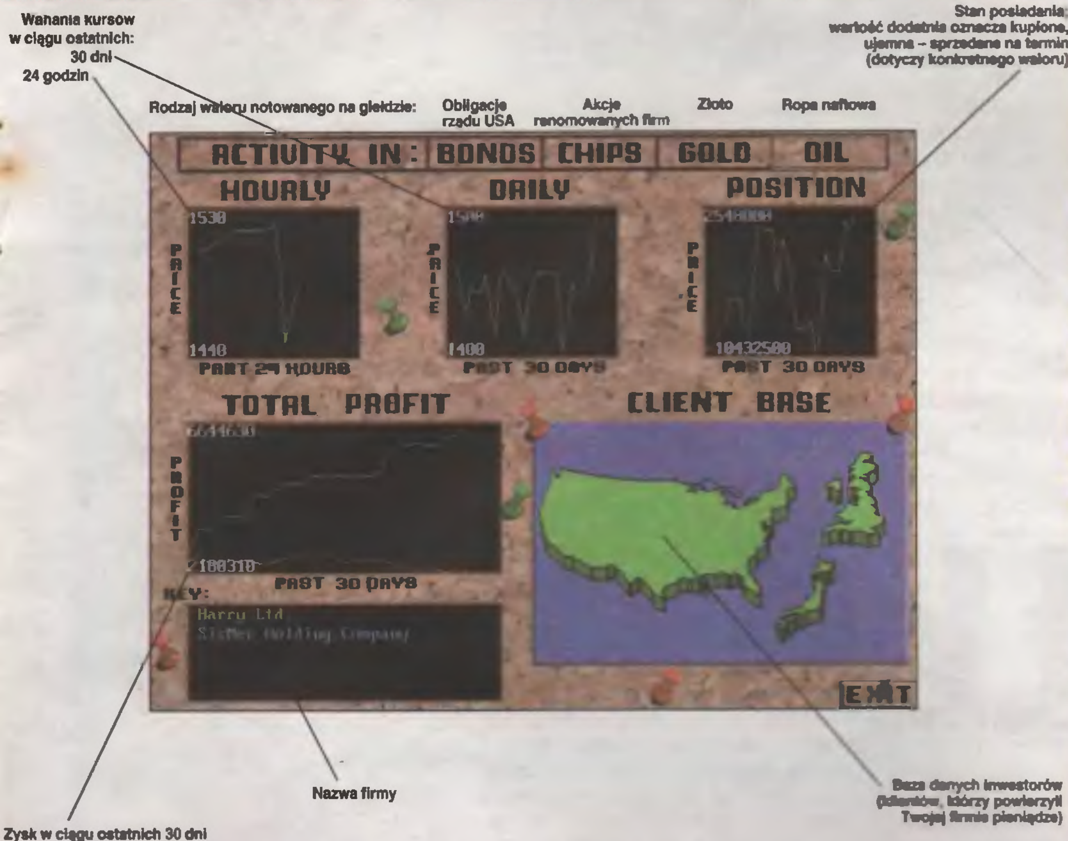








1 RAGS TO RICHES ★★★★
2
3



jak sępy na większą różnicę notowań. Prowadzi to do ujednolicenia kursów (uwzględniając przeliczenia wałut) lub rozbieżności tak nieznacznych, że zysk nie pokrywa kosztów przeprowadzenia transakcji. "Rags to Riches" uwzględnia również inną kwestię techniczną - pomiędzy złożeniem zlecenia u maklera a jego realizacją upływa niewielki, ale jednak, okres czasu; zawsze istnieje ryzyko, że nieoczekiwana i nagła zmiana notowań obróci w proch i pył Twoje kalkulacje. Ponieważ w swoim czasie wiele osób boleśnie tego doświadczyło, wypracowano różne techniki zabezpieczające; jedną z nich udostępnia Ci program.

Technika

W celu zabezpieczenia się przed ryzykiem kursowym wybierz z menu "Options" wariant "Safety net". Uruchamia to tzw. "widełki cenowe", blokujące sprzedaż (kupno), jeśli notowania spadną (wzrosną) więcej niż o x$ względem kursu bieżącego (program proponuje 20, ale można to zmienić). Trudno mówić o rewelacji, ale po pierwsze - lepszy rydz niż nic, po drugie - lepiej zyskać mniej niż stracić. po trzecie - wcale nie musisz z tego korzystać.

Zakup walorów jest możliwy tylko za gotówkę (cash). Zasady sprzedaży są mniej rygorystyczne - oprócz pozbycia się tego, co masz, możesz również sprzedać papiery, których w danym momencie nie posiadasz. Jest to tzw. transakcja terminowa (future); jej istota z grubsza polega na tym, że zobowiązujesz się dostarczyć towar za jakiś czas, a Twój kontrahent - zapłacić za niego obecną cenę (np.1000$). aż- dy z was liczy na coś innego - Ty oczekujesz spadku kursów (wtedy kupisz za np.800$ i przekażesz, zyskując 200$), partner liczy na wzrost notowań (wówczas sprzeda za np.1300$ to, co kupił za 1000). Taka zabawa to już wyższy szczebel spekulacji i niesie ze sobą 3 dodatkowe ryzyka (poza tradycyjnym, gdy np. kupiłeś, a ceny spadły):

a) przy ostrej grze trudno jest się zorientować, ile naprawdę masz pieniędzy "na czysto" (tzn. odliczając to, co będziesz musiał wydać na wykupienie walorów); ma to o tyle znaczenie, że zero na koncie stanowi definitywny i gwarantowany koniec zabawy;

b) jeśli nieszczęśliwie trafisz na podwojenie kursu akcji, grozi Ci przymusowe rozliczenie transakcji niezależnie od ekonomicznej opłacalności tego kroku. Na "numerkach" wygląda to tak: przy cenie początkowej 100$/szt. DOUBLE wynosi 200$; gdy sprzedałeś terminowo po 180$/szt. , a kurs przekroczył wartość DOUBLE, nie zdążysz już doczekać spadku do np.170$ i kupna z zyskiem jednostkowym 10$ - program wyzeruje Twój stan posiadania, zmuszając do karnego wykupu po aktualnym kursie (czyli ze stratą);

c) spekulacja terminowa na dużą skalę (od 5 tys. sztuk w górę), z dużym natężeniem (transakcje każdego dnia) i przez dłuższy okres czasu (powyżej 2 - 3 tygodni) jest zakazana przez prawo; wiąże się to ze śledztwem podjętym przez SEC i owocuje najpierw zaporowymi grzywnami po 100.000$, a jeśli jesteś uparty, dożywociem w więzieniu stanowym (co jest odmianą GAME OVER). Jedyne, tyle że nie zawsze skuteczne wyjście z takiej sytuacji to "przyczaić się" bezpośrednio po komunikacie "SEC is investigating you! " - wyzerować stan posiadania i kontrolnie zaniechać wszelkiej działalności na minimum 2 - 3 dni. Nie ma co liczyć utraconych zysków w obliczu ponurej ewentualności, że nie będziesz ich liczył już nigdy.

Centrum Handlowe

Jest w nim 6 sklepów różnych branż, czynnych tak jak giełda. Oferują one kupno m. in. : środków transportu, dzieł sztuki, nieruchomości, akcesoriów sportowych, lokali biurowych i mebli. W miarę kolejnych wizyt rośnie standard (wraz z nim i cena) oferowanych Ci dóbr; wszystko, co kupiłeś, stanowi Twoją własność już do końca. Wbrew pozorom, nie są to pieniądze stracone - wygląd i stan posiadania szefa zdecydowanie poprawiają wizerunek firmy w oczach potencjalnych inwestorów, jak również Twoją pozycję na końcowej liście najlepszych.

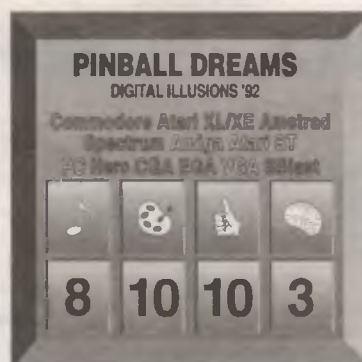
Wrażenie

Zdecydowanie jest to największa moc, jaką udało mi się dotąd spotkać, zważywszy na stopień dopracowania szczegółów i realizm akcji (co w symulacji ekonomicznej nigdy nie jest łatwe). Dodatkowe brawa należą się dla autorów za oprawę - grafikę SVGA, niebanalny scenariusz i fantastyczne efekty dźwiękowe. Te ostatnie wymagają niestety stosownej karty, dając jednak w zamian nieczęsto spotykane wrażenie realizmu (odgłosy zamykanych drzwi, chrapania, ruchu ulicznego, przestrajania radia, brzęczka telefonu, itp). Myślę, że tego typu podejście programistów zmieni oblicze symulacji ekonomicznych, czyniąc je bardziej przystępnymi dla "niewtajemniczonych" i zachęcając do spróbowania swych sił w komputerowej (nie tylko) rzeczywistości, którą rządzi pieniądz.

Harry

PINBALL









Zapalaj i miej nadzieję na Ignition Super Bonus

Zwiększa się mnożnik bonusa

Ile masz punktów za odlot (rośnie przy kolejnych przelotach)

Zapal to, a dostaniesz EXTRA BALLA

Tu wrzucaj, chcąc dostać EXTRA BALL, IGNITION SUPER BONUS lub trochę punktów

To odbija

Jak zapalisz to masz tak zwany FUEL i możesz odlecieć

Hold bonus

Tym się majta

Tu nie warto

Od czasu do czasu nasza redakcja pada ofiarą małego kataklizmu. Przy każdym komputerze siedzą podekscytowani członkowie zepsołu, rypią ciągle w tę samą grę i nawet nie udają, że pracują. Pomiędzy nimi biega wkurzony Naczelny i bezskutecznie usiłuje nakłonić przynajmniej jedną osobę nawet nie do pracy, ale do zwolnienia miejsca. Za naszych czasów pojawiły się trzy gry wywołujące tak piorunujący efekt: "F - 29 Retaliator", "Wolfenstein" i temat tego artykułu - "Pinball Dreams". Tak więc przedstawmy Czytelnikom ten znakomity program, czyniąc to z przyjemnością tym większą, że o to prawo walczyli ze sobą wszyscy członkowie zepsołu, łącznie z zagorzałymi ośmiobitowcami takimi jak Bad Joy czy Kaczor.

"Pinball Dreams" to bardzo udana symulacja (dosłownie) gry w tzw. "automaty bilardowe". Jak wiele dobrych produkcji przeniesiona została z Amigi (na której ma już nawet swoją drugą część) na nasze kochane PCety. Pozwala na grę na jednym z czterech wybranych automatów, jednak przed ich omówieniem warto kilka słów poświęcić pewnym ogólnym cechom i prawom, z którymi się spotkamy.

Jak to łatwo przewidzieć, klawiszologia nie jest skomplikowana: oba shifty do kontrolowania łapek, strzałka w dół - do wypuszczania bili i spacja - tilt czyli poruszenie "automatem". Warto zwrócić uwagę na tę ostatnią opcję. Poruszenie pozwala na zmianę kierunku lotu bili i co za tym idzie skierowanie jej np. do bardziej nam odpowiadającej "bramki". Ponadto gdy bila wypada bokiem, użycie tilt - a (z jednoczesnym uniesieniem odpowiedniej łapki) pozwala często na jej wybicie ponownie na "plac gry" (jednak zbyt częste ruszanie bilardem powoduje jego blokadę - tak jak w rzeczywistości). Ta cecha, w połączeniu z faktem, iż pomiędzy łapkami umieszczony jest "gwóźdź" odbijający bile "nie do wyjęcia" powoduje, że w dużym stopniu wyeliminowany został element losowości, tak dobrze znany bywalcom bud z napisem "Automaty, Bilardy". Wynik w grze zależy prawie wyłącznie od wprawy i refleksu grającego.

Kolejną rzeczą, którą warto tu powiedzieć jet fakt, iż za pomocą shiftów można zmieniać podświetlone lampki (np. WARP w Ignition). Inną godną uwagi prawidłowością jest to, że możemy mieć tylko jedną dodatkową bilę w danym momencie.

Tyle ględzenia ogólnego, teraz poględźmy szczegółowo.

IGNITION

Utrzymany jest w klimacie podróży kosmicznej. Bez wątpienia najbardziej "klasyczny" z wszystkich dostępnych: bez dużej ilości "bajerów". Zapalenie napisu "IGNITION" i wbicie bili do "dziupli" powoduje otrzymanie jackpot - a (dla niewtajemniczonych: jackpot to bardzo dużo punktów, zbiera się je obok normalnego wyniku w trakcie całej gry). Natomiast "LIGHT" (i wbicie) - to dodatkowa bila. Rekord redakcji: ok.18 000 000 (Alex).

STEEL WHEEL

Jest to bilard "kolejowy". Dwie rampy, na które można wpuszczać bile oraz większa ilość "dziupli" czynią go nieco bardziej odlotowym od poprzednika. Dodatkową bilę można otrzymać w losowaniu. Rekord redakcji: ok.450 000 000 (Sir Haszak). UWAGA: Możliwe jest zatrzymanie się bili po prawej stronie najniższego "grzybka" tak, że można (czekając) nabić tyle punktów, ile wlezie.

BEAT BOX

Tym razem muzyka: kariera gwiazdy. Najbardziej udziwniony ze wszystkich bilard, najrzadziej też w niego graliśmy. Znaczących rekordów brak.

NIGHTMARE

Horror! Pełny odlot! Chyba najlepszy z dostępnych bilardów. Gorąco polecamy. Zapalenie napisu "GRAVEYARD" powoduje podwojenie ilości punktów. Dodatkową bilę można uzyskać w losowaniu. Rekord redakcji: ok.400 000 000 (Wiewiór, na AT).

Podsumowując: "Pinball Dreams" to najlepsza gra bilardowa na PCety, deklasująca wszystkie inne produkcje. Jej dodatkową zaletą jest fakt, iż działa na ATkach (ale należy grać bez dźwięku, w przeciwnym razie traci się płynność) - w przeciwieństwie do np. "Tristana", mimo, że ten ostatni to chłam. Słowem REWELACJA! Musimy też napisać o wadach. w przypadku 'pinball dreams' jedyną wadą jest fakt, iż intensywne granie skutecznie niszczy klawisze 'shift'.

Alex & Gawron

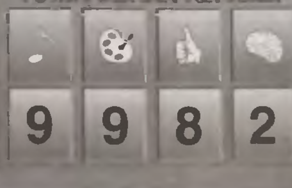
PS. Gdyby ktoś z czytelników dysponował klawiaturą z shiftami umieszczonymi na bocznych ściankach, proszony jest o pilny kontakt.

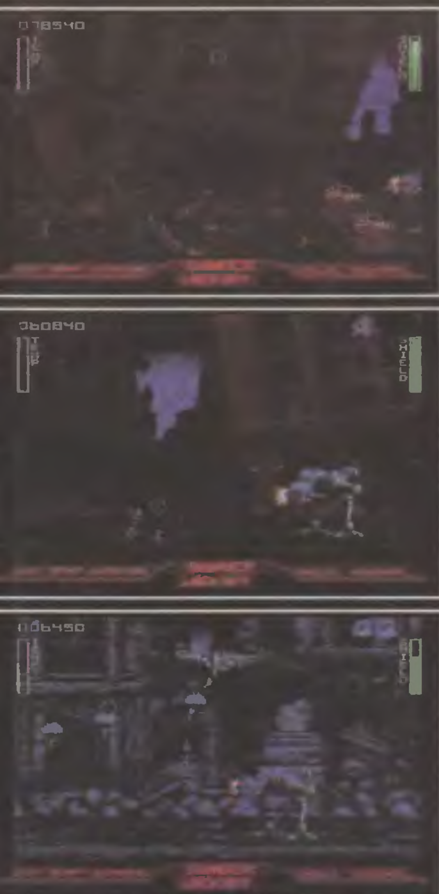
Naczelny

WALKER

WALKER
PSYGNOSIS '93

Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA SBlast





Muszę się przyznać do tego że gry zabijacko - napadalsko - strzeleckie oraz Role Playing należą do moich ulubionych typów. Wiele razy zastanawiałem się dlaczego tak jest z grami pierwszego typu ale nigdy nie mogłem znaleźć dokładnej odpowiedzi. Może dlatego że bawią i nie wymagają dużego zaawansowania umysłowego?

Dziś chciałem trochę pozrzędzić o Walkerze. Scenariusz gry jest banalny - oto gdzieś w przyszłości zostaje wybudowany prototyp jednostki wojennej, który należy przetestować w różnych warunkach bojowych. Naukowcy dochodzą do wniosku że zamiast budować specjalne poligony, warto wysłać naszego WALKER'a (tak nazywa się to cudo techniki) w przeszłość do czasów, kiedy trwały wojny na Ziemi. W ten oto sposób sterując poczynaniami WALKER'a zostaniemy przerzuceni do roku 1944 w sam środek Berlina. Uważam, że pomysł jest zabójczy. Tutaj czekają na nas ataki wojsk Wehrmachtu. Po dojściu do końca levelu, będziesz musiał zniszczyć tajne rakiety atomowe które Hitler właśnie odpalił (jak wiemy z historii nie udało mu się to gdyż udaremnił mu to jakiś pojazd kosmiczny. Chodzi tu oczywiście o naszego WALKER'a).

Twórcy tytułowego SPACEROWICZA (wolne tłumaczenie z angielskiego słówka WALKER) wykazali się dosyć ładnym poczuciem czarnego humoru i kolejnym miejscem w jakie zostaniemy wysłani do LOS ANGELES 2019 (gdzie aktualnie trwa III wojna światowa). Tu natkniemy się na lepsze jednostki wojenne niż w Berlinie, ale nadal nie jest to coś co może nam w szczególny sposób zagrozić. Na końcu poziomu jest do rozwalenia dziwny pojazd gąsienicowy, który zniszczysz, rozwalając mu najpierw koła, później działko przednie, a następnie kieruj ogień na przemian raz na wyrzutnię lotniarzy a raz na latających w powietrzu palantów. Radioaktywny kurz bitewny jeszcze dobrze nie opadł a nasi śmieszni naukowcy już wysyłają cię do czasów kiedy wojna to prawdziwe piekło, czyli na Bliski Wschód dziś w nocy (tak, tak właśnie w dniu w którym to czytasz). Na końcu levelu nie wiedzieć czemu musisz stoczyć pojedynek z olbrzymim dźwigiem (?).Po arabskich wojażach zostajesz sprowadzony z powrotem do czasów gdy wybudowano WALKER'a, okazuje się że w międzyczasie rozpoczęła się 27 wojna światowa i nareszcie masz możliwość przetestowania naszej kroczącej maszyny w warunkach najtrudniejszych. Jeżeli uda ci się przejść ostatni, czwarty level (bez nieśmiertelności) to zadzwoń do nas a otrzymasz moje osobiste gratulacje.

Ze spraw technicznych powiem tylko tyle, że w prawym górnym rogu masz wskaźnik zielony tarczy ochronnej i czerwony energii naszej maszyny. Natomiast w lewym górnym rogu jest wskaźnik temperatury działa. Jeżeli dojdzie do samej góry to zostanie przerwany ogień na czas aż temperatura spadnie (łup!). Aby działo się nie grzało wystarczy włączyć niezbyt szybki autofire (może być ten ze Skorpiona) i jest git.

Grze dałem ocenę mózgu dwa, gdyż po pierwsze wymaga myślenia selektywnego, czyli na którą jednostkę wroga trzeba najpierw skierować śmiercionośny ogień a po drugie wymaga ciągłej koordynacji w sterowaniu na raz joya i myszy. Grafika jak mówi Sir Haszak to istna RE - WE - LA, a muzyka to arcydzieło sztuki samplowej. Nic tylko zagrać a później wraz z dziadkiem majsterkowiczem wybudować sobie takiego WALKER'a.

EMILUS

Lands of Lore

dok. ze str. 43

ry - jeden fałszywy, za drugi trzeba strzelić. Carrion Key posłuży Ci do otwarcia drzwi za którymi spoczywa król, jednak możesz się do niego na razie nie pchać. Wróć do zamkniętych drzwi w północno - wschodniej części piętra i otwórz je Noir Key. Trzask prask - i jesteśmy na samej górze!

W południowo-wschodniej części trzeciego poziomu znajduje się pokój z tablicą niezrozumiałej (dla mnie też) treści. Blisko niego znajduje się ściana z guzikami - trzeba je naciskać do skutku, po czym wrócić do pokoju z tabliczką. Jeszcze trochę prztykania i powinieneś mieć w ręku figurkę humanoida. Teraz spadnij poziom niżej, idź do króla, poustawiaj na postumentach figurki, na osłonie klucze i użyj eliksiru! Long live the King! Weź Shard of Truth, daj miecz i do widzenia - znowu czarna robota została zlecona Tobie, a wielcy tego świata umywają ręce.

Wróć na górę. Potrzebne Ci są dwa klucze - srebrny i złoty. Ten drugi leży gdzieś luzem, ten pierwszy wymaga kombinacji alpejskiej - najpierw w pomieszczeniu z czterema tabliczkami zrób to, co każą (chyba wystarczy położyć po jednej sztuce wszystkiego). Powinieneś zdobyć Dull Key, który otworzy skrzynię ze srebrnym kluczem. Jesteś już tak blisko sukcesu, że aż strach. Srebrnym i złotym kluczem otwórz drzwi blisko wejścia na trzeci poziom zamku. Połącz ze sobą Ruby of Truth z Shard of Truth, by uzyskać Whole Truth. Wal śmiało przed siebie. Za tymi drzwiami siedzi Scotia, ale nic się nie bój. Kiedy będzie próbowała się zmienić i zacznie świecić na niebiesko, użyj całej prawdy. Teraz już możesz ją zadźgać czym chcesz, nawet zaostrzonym patykiem...

* * *

Słuchy chodziły, iż ze Scotl śmiercią kłopoty nasze skończyć się miały, inni wszelako powiadali, co pono wyrocznia Draraklijska rzekła, iż po Scotl inne przyjdą, po Ryszardzie także, a onaż jedna trwać będzie mocą czasu, skał i swej wiedzy, chyba że sama działać pocznie i w starciu z ciemnością się zewrze. Tak wywiodła Laura, co z Yvel na służbę Drarakli poszła, że jednak po jej powrocie nikt już do wyroczni nie trafił, wejście do jaskiń znajdując zasypanym, dziś nawet określić się nie da, czy historii owej, a z nią Drarakli i służki jego w legendy a bajania dawne włożyć nie trzeba.

Robaquez

P. S. Krążące po kraju kopie gry są pouszkadzane - w naszej kłopoty dotyczyły Vaelan's Cube, który mnożył się przy każdej próbie użycia, zamiast znikać po kilku razach.





ARCHER
- strzela z łuku w kierunku wyznaczonym przez strzałkę. Siła z jaką zostania wystrzelona strzela zależy od odległości łucznika od wyznaczonego celu.



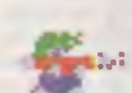
ATTRACTOR
- ma za zadanie zatrzymanie lemingów. W czasie kiedy wszystkie tańczą można wysłać jednego w misji mającej na celu utorowania bezpiecznej drogi.



BALLOONER
- dajesz lemingowi balon, który unosi go w przestworza. Baloniarzem można sterować za pomocą wiatraczka zmieniając tor jego lotu silnymi podmuchami wiatru.



BASHER
- postać znana z pierwszej części gry. Basher przekopuje poziomy tunel.



BAZOOKER
- strzela z bazooki, przez niektórych zwanej także pancerfaustem.



BOMBER
- trzyma w rękach bombę i wysadza ją, sam przy tym zachowując życia (ma chłopak zdrowie).



BUILDER
- następna znana z pierwszej części postać. Buduje schodki pod kątem do góry.



CLIMBER
- kolejny znany nam już leming. Napotykając pionową ścianę zaczyna się na nią wspinać.



CLUB BASHER
- machając kilofem tworzy poziome korytarze.



DIGGER
- znowu postać którą już znamy. Kopie pionowo w dół. Trzeba jednak uważać, gdyż czasem można zrobić tak głęboki wykop, że spadające lemingi będą się rozbijały.



DIVER
- Skacze do wody na główkę, niestety nie potrafi pływać i jeżeli mu tego nie nakażemy to w chwilę po wskoczeniu do wody utopi się.



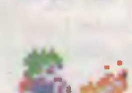
EXPLODER
- podajesz lemingowi bombę zegarową, która w momencie gdy nadejdzie godzina zero eksploduje likwidując jednocześnie nosiciela.



FENCER
- wymachuje mieczem kopiąc jednocześnie korytarz wzniesiony pod bardzo niewielkim kątem w górę.



FILLER
- wylewa beton, który wypełnia wszystkie napotkane na drodze zagłębienia i pozwala lemingom na ich pokonanie.



FLAME THROWER
- miotacz ognia - ta nazwa mówi sama za siebie.



FLOATER
- to znany nam z pierwszych lemingów osobnik który używa parasolki jako spadochronu (wiatraczek nie ma na niego wpływu).





GLUE POURER
- rozlewa klej który zachowuje się tak jak ciecz, z tą różnicą, że tam gdzie normalna ciecz skapuje klej trzyma się, tworząc bardzo czasem pomocne mosty.



HANG GLIDER
- lotniarz. Na trajektorię tego lotnika możemy wpływać wiatraczkiem.



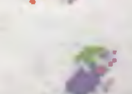
HOPPER
- podskakuje na jednej nóżce. Przydatny gdy mamy do przejścia kawałek drogi na której znajduje się kawałek lądu, przepaść, kawałek lądu...



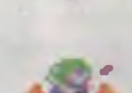
ICARUS WINGS
- osobnik obdarzony skrzydłami Ikara lata poziomo, ale mamy możliwość wpływania na kierunek jego lotu przez manipulacja wiatraczkiem.



JETPACK
- ma plecak odrzutowy, unosi się nad powierzchnią gleby. Wiatraczkiem możemy dowolnie wpływać na jego ruch. Trzeba się spieszyć, bo ma ograniczoną ilość paliwa.



JUMPER
- robi podskok. Jeżeli użyjemy tej funkcji na biegacza skoczy on wyżej i dalej niż zwykły leming.



KAYAKER
- gdy jakiś nieszczęśnik wpadnie do wody możemy go wyposażyć w kajak co wybawi go z opresji i uratuje przed niechybnym utonięciem.



LASER BLASTER
- strzela w górę z lasera, wypalając pionowy tunel.



MAGIC CARPET
- latający dywan unosi leminga poziomo w pewnej wysokości nad ziemią. Dmuchając na niego za pomocą wiatraczka możemy wpłynąć na wysokość lotu.



MAGNO BOOTS - buty magnetyczne pozwalają na chodzenie po wszystkich powierzchniach, a nawet umożliwia chodzenie do góry nogami.



MINER
- ten leming też jest znany z pierwszej części gry, kopie on przy pomocy kilofa korytarz pod kątem w dół.



MORTAR
- jest to ładowniczy moździerza z którego może strzelać siejąc zniszczenia w okolicznych ścianach.



PARACHUTE
- spadochron pozwala na powolne opadenia. Wiatraczkiem można zmieniać kierunek opadania.



PLANTER
- sadzi roślinkę, które wyrastając może posłużyć jako pomost lub podwyższenie pozwalające na wejścia na wyższą platformę.

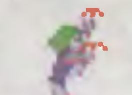


PLATFORMER
- układa poziomą platformę. Jest niezastąpiony jako budowniczy mostów.

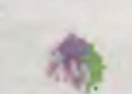


POLE VAULTER
- skoczek o tyczce, jeżeli tylko pozwoli mu na to dostatecznie długi i równy rozbieg wykonuje skok, przedostając się przez wysokie przeszkody lub szerokie rozpadliny.





ROCK CLIMBER
- wspina się po skałach, włażąc w miejsca które są dla innych lemingów niedostępne.



ROLLER
- toczy się robiąc fikołki. Pozwala mu to na pokonywanie wielu przeszkód których zwykły leming nie mógłby przejść.



ROPER
- strzela kotwicą na linie. Zasięg liny jest ograniczony i nie da się utworzyć przejścia na dowolną odległość.



RUNNER
- porusza się szybciej niż inne lemingi i potrafi jeszcze lepiej skakać. Można go wysłać by przygotował drogę dla innych.



SAND POURER
- usypuje piramidkę z piasku. W ten sposób można się dostać na niedostępne wzniesienia lub niwelować nierówności terenu.



SCOOPER
- kopie korytarz w dół na ukos, tworząc jednocześnie schodki.



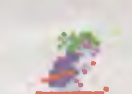
SHIMMER
- podskakuje i czepiając się rękami podróżuje łapiąc się sufitu aż do napotkania najbliższej przeszkody.







SKATER
- łyżwiarz jest bardzo przydatny w polarnym plemieniu ponieważ bardzo często zdarzają się tam ślizgawki, które tylko on potrafi przebyć.



SKIER
- jeździ na nartach, zwiększa to jego prędkość a także pozwala na wybijania się ze wzniesień jak ze skoczni i trenowania lotów narciarskich.



SLIPER
- lepi się ściany i spuszcza powoli na dół.



SPEARER
- oszczepnik rzucając oszczepami potrafi budować wspaniałe mosty prowadzące bezpiecznie lemingi w dalszą drogę.



STACKER
- ustawia pionową wieżę z klocków. Jednocześnie wieża ta może być skuteczną zaporą dla innych lemingów, co czasem może uchronić je od spadnięcia w przepaść.



STOMPER
- podskakuje i ubija ziemia tworząc jednocześnie pionowy tunel podobny do tego jaki robi digger.



SUPER LEMI
- nosi pelerynkę do latania. Od razu wzbija się w powietrze i leci w kierunku kursora.



SURFER
- po wpadnięciu do wody można dać lemingowi deskę surfingową. Teraz za pomocą wiatraczka można go przesunąć do bezpiecznego brzegu.



SWIMMER
- kiedy leming wpadnie do wody można użyć tej opcji i kazać mu płynąć do brzegu.



THROWER
- rzuca śnieżkami (swoją drogą ciekawe skąd w plemionach innych niż polarne bierze śnieg?) budując mostki.

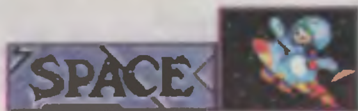


TWISTER
- wiruje i może posłużyć jako wiatło. Można nim sterować za pomocą wiatraczka.

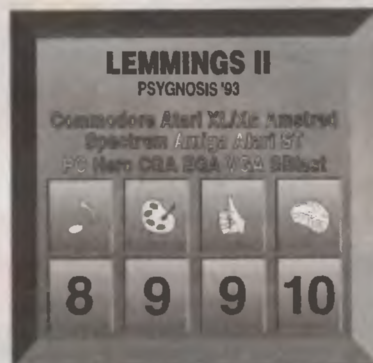


lemmings 2 the tribes









"To bardzo stara legenda... Stara, lecz bardzo istotna... Kiedy osiedlaliśmy się, nasz magiczny talizman został podzielony na dwanaście części, po jednej dla każdego plemienia... Od tego czasu żyliśmy wszyscy w spokoju rozmnażając się i rosnąc w siłę, ale przepowiednia mówi także o tym, że nadejdą ciemności i znowu rozpocznie się nasz wielki exodus. Nasi najlepsi budowniczowie statków pracują już od dawna. Zbudowali oni pojazd, który dzięki sile zjednoczonego talizmanu zabierze nas z dala od ciemność... w bezpieczne miejsce... Wehikuł jest już gotowy, jedyne co nam pozostało to ewakuacja. Ale kto nas poprowadzi? W przepowiedni napisane jest, że uratuje nas ta sama siła, która już kiedyś nam pomogła... "

Tak, to właśnie Ty jesteś tym przewodnikiem, który może uratować lemingi przed zagładą. Czy to się uda, zależy wyłącznie od Ciebie. Dobrze, gdybyś wiedział jakie jest twoje zadanie. Otóż na wyspie żyje dwanaście plemion lemingów, z których każde jest w posiadaniu jednej części talizmanu. Każde z plemion liczy sobie 60 - ciu członków. Najlepiej, gdyby udało ci się doprowadzić do centrum wyspy, gdzie znajduje się statek, wszystkie lemingi. W praktyce jest to prawie niemożliwe, na szczęście wystarczy by choć jeden leming z każdego plemienia dotarł na pokład pojazdu (co i tak wcale nie będzie łatwe) i przyniósł część talizmanu należącą do jego plemienia. Jeżeli jednak chciałbyś sobie obejrzeć animowane zakończenie, musisz doprowadzić co najmniej połowę plemienia, w przeciwnym wypadku dostaniesz tylko gratulacje.

Każde z plemion ma do przebycia dwanaście etapów, pamiętaj jednak o tym, że w kolejnym etapie masz do dyspozycji tylko tyle lemingów, Ilu udało ci się uratować w poprzednim. Po przejściu każdego etapu Twoje starania są oceniane i komentowane, często przypominając, że taka liczba lemingów może nie wystarczyć do wykonania zadania, lub że właśnie udało ci się uczynić dane plemię wymarłym.

Grafika w grze, jak w każdej wydanej przez Psygnosis, stoi na bardzo wysokim poziomie (każde plemię a swój własny krajobraz, co znacznie uatrakcyjnia grę). Oprawie dźwiękowej także nie można nic zarzucić.

Należy podkreślić, że autorzy nie poszli na łatwiznę i oprócz nowych planszy do gry dodali także wiele nowych możliwości. W planszach spotykamy się z wieloma przyrządami które pomagają lub przeszkadzają w grze - trampoliny, armaty, bujane łańcuchy, drapieżne rośliny, skaczące piłki, walker strzelający do przechodzących lemingów i wiele innych zasadzek, mogących skutecznie utrudnić marsz po zwycięstwo.

Od czasu pierwszych lemingów zwierzaki przeszły pewną ewolucję i nauczyły się wielu nowych czynności tak, że teraz jest ich aż pięćdziesiąt. Aby zapoznać się z ich użyciem mamy możliwość treningu w którym wybieramy sobie umiejętności, które mamy ochotę przećwiczyć. Oczywiście podczas gry nie są dostępne wszystkie umiejętności a tylko osiem, w dodatku nie zawsze te, które powodują, że przejście planszy jest łatwe, proste i przyjemne. Poziom trudności gry jest bardzo zróżnicowany. Niektóre plemiona można przeprowadzić bez większego problemu, inne wymagają nie lada gimnastyki. Aby ułatwić Wam zadanie drukujemy poniżej krótki opis każdej z czynności, jakie mogą wykonywać lemingi.

BAD JOY

Super Fighter

SUPER FIGHTER
C&E 93

Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST

6	7	5	1



Oto kolejny przykład konwencjonalizmu i żerowania na starych, wypróbowanych pomysłach. Tym razem średnio udana próba podrobienia STREET FIGHTER'a II. Gra, gdyby powstała przed Street Fighter'em, mogła być przełomem, jednak gdy jest totalnym powtórzeniem i to niestety bez ulepszenia. Dobra, starczy tych smętów...

Nie będę rozpisywał się na temat opcji gry gdyż sprowadzają się one jedynie do wyboru czy gramy z komputerem, czy z drugą osobą i ustaleniu sposobu sterowania (klawiatura, joystick).

W przypadku gdy gramy we dwoje (a może z koleżanką by tak), wybieramy sobie po jednym mocarzu z ośmiu podstawowych. Gdy mamy już swych przedstawicieli, to nie pozostaje nam nic innego jak rozpocząć trzaskanie.

Jeżeli zdecydowałeś się na grę z komputerem to wiedz, że tym samym wstępujesz na ścieżkę wojenną. Tak, musisz swoim bohaterem pokonać osiem podstawowych postaci (włącznie ze swoim sobowtórem), po czym pozostanie jeszcze rozwalić trzech kolejnych rywali (WIDOW, JOKER, INDIAN JOE) i już oglądasz historyjkę końcową z życia twojego bohatera.

Niezła jest oprawa graficzna, aczkolwiek płynność animacji pozostawia wiele do życzenia. Muzyka jest raczej na średnim poziomie, ale może być.

Jednym z dużych atutów gry jest to że gra się w nią miło, szybko i przyjemnie. Nawet bardzo szybko - jakieś kilkanaście minut i przechodzisz wszystkich czopów stojących Ci na drodze do sekwencji końcowej.

Ośmiu podstawowych przeciwników rozłożysz spokojnie stosując stosunkowo prostą metodę: wyskok z nóżką, po czym należy przyłożyć jeszcze raz z nogi, ewentualnie ten sam manewr z ręką. Metoda ta nie jest skuteczna w przypadku WIDOW (swoją drogą niezła babka). Rozwalisz ją stosując atak z doskoku (odpowiednio wystaw nóżkę tak by trafiła panią w buzię), po czym odskocz w tył i ponownie to samo. Z pewnością nie sprawi Ci zbyt dużo kłopotów.

Gra jest niezła, ale razi brak własnego pomysłu, czy też rozbudowania starych.

EMILUS

W 16 numerze Top Secretu znajdował się opis do gry Street Fighter. Obok opisu można było znaleźć informację, że gra istnieje także w wersji na C64. Niestety, aby zagrać na Commodorku trzeba posiadać stację dysków. Ci, którzy jej nie mają, będą musieli się zadowolić grą Fist Fighter. Została ona napisana na podstawie Street Fightera, ale jest w stosunku do niego mocno okrojona. Firmie Zeppelin Games





FIST FIGHTER

udało się zmieścić grę w jednym pliku dzięki czemu posiadacz C64 z magnetofonem może w nią zagrać.

W grze bierze udział pięciu zawodników z różnych stron świata (origin). Jest to zwykła zgraja, która mimo swojej pracy (job), chce dorobić walcząc. Każdy z nich jest lepszy w inym ciosie (speciality). Ich różnorodność nie jest zbyt wielka, liczba wszystkich ciosów wynosi mniej niż dziesięć. Gra składa się z pojedynczych meczy, których efekty zapisywane są w tablicy wyników (results tables). Znajdują się tam takie pozycje jak: liczba wygranych (wins) i przegranych (losses) meczy oraz najwyższy wynik uzyskany przez każdą postać (high score).

W głównym menu możesz ustalić kto będzie brał udział w następnym pojedynku i czy będą to dwaj gracze, czy jednym z walczących ma być komputer. Możesz tam także wybrać miejsce, w którym odbędzie się walka (location). Masz do wyboru Egipt, Japonię i Amerykę, jednak miejsce pojedynku ma wpływ tylko na to, co będziesz widział w oddali, a nie na przebieg walki. Każda walka składa się z określonej liczby rund (man rounds). Każda runda kończy się gdy jeden z graczy zostanie znokautowany (Knock out). Zostają wtedy ogłoszone wyniki rundy, zawodnicy przeklinają się trochę (poczytaj) i rozpoczyna się następna runda (chyba, że to była ostatnia). Gdy włączony jest czas (timer on) istnieje inna możliwość zakończenia rundy. Gdy minie 99 sekund, a żaden zawodnik nie zostanie znokautowany wygrywa ten, któremu zostało więcej energii.

Na początku nie pokonasz komputera, więc lepiej poćwicz na nie ruszającym się zawodniku, potem możesz zacząć walkę na najniższym stopniu trudności (skill). użo wody upłynie zanim pokonasz komputer na najwyższym stopniu trudności. Dzieje się tak dlatego, że komputer prawie nieomylnie unika twoich ciosów. Jedyna metoda to szybki atak kilkoma ciosami, przed ostatnim powinien się już nie obronić.

Grać można w pojedynkę, jak i w kilka osób. Efekty graficzne nie są zbyt dobre (co taśma to taśma), ale poziom umiejętności komputera jest bardzo wysoki. Dlatego nie tylko posiadacze magnetofonów powinni zagrać w tą grę.

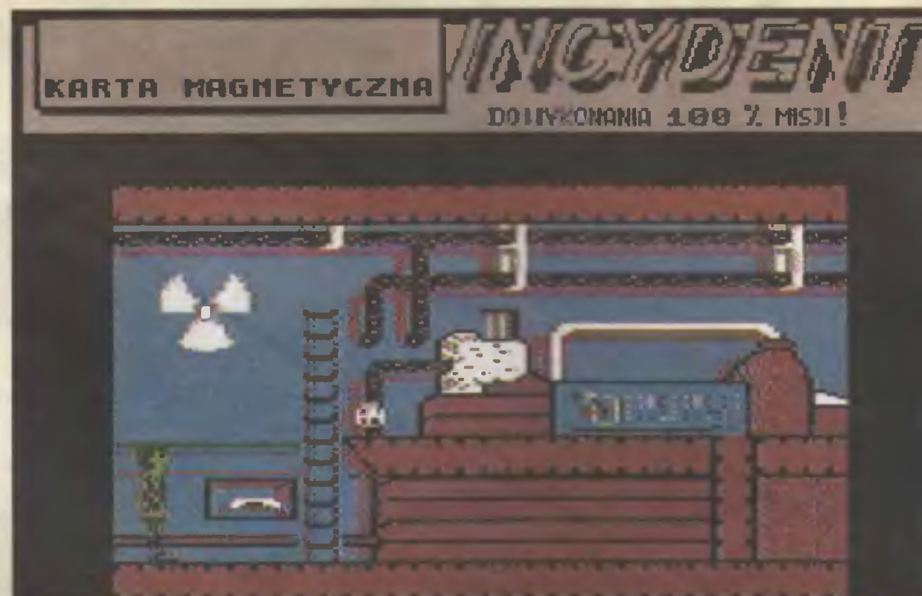
Ferlon



incydent

INCYDENT
ASF s.c. '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

10	9	10	10



Zdarzyło się to u brzegów pewnego państwa znanego pod nazwą Luźnoty Zdradzieckiej. Łódź podwodna należąca do floty owego państwa uległa ciężkiej awarii, a ponieważ zdarzyło się to pod wodą nabrała ona tego drogocennego płynu i poszła na dno jak zardzewiała puszka po koncentracie pomidorowym. Jak to zwykle bywa wszyscy (czytaj: gazety) zaczęli krzyczeć o zatruciu środowiska i takich tam drobiazgach, bo łódź była o napędzie atomowym.

Rząd wyznaczył zespół ludzi, którzy mieli sprawdzić stan łodzi oraz ewentualnie ją zabezpieczyć. Jak to zwykle bywa wybrano super -, hiper -, turbobohatera. W super -, hiper -, turbomotorówce wypłynął on na ocean i po założeniu kombinezonu zanurkował w kierunku super -, hiperwraku. Po przepłynięciu kilku tysięcy metrów zabrakło mu oddechu. Zanurkował ponownie. Tym razem odnalazł wrak i dostał się do wnętrza po odkrojeniu bagnetem pancernej pokrywy włazu.

Pierwsze, co znalazł, to karta magnetyczna. Mógł nią otwierać wszystkie pozamykane drzwi. Jednych tylko nie potrafił otworzyć. Były to drzwi zamknięte za pomocą detektora linii papilarnych. Ale znalazł na to sposób. Znalezioną uprzednio piłą oderżnął oficerowi prawą dłoń i komputer nie miał wątpliwości, że otwiera drzwi właściwemu człowiekowi. Ów oficer nie wyglądał na zmartwionego tym faktem, wręcz przeciwnie. Leżał na podłodze z błogim śmiechem na ustach i wgniecioną czaszką. Nie opodal leżał marynarz, bynajmniej nie odpoczywający.

Podczas dalszego łażenia po kolejnych pokładach bohater natknął się na unieruchomioną prądnicę, w której przepalił się jeden drucik. Udało mu się go dosztukować ze znalezionej uprzednio szpulki. Ponadto na wszelki wypadek nalał do środka paliwa. Podobnie pompa była nieco zdezelowana, a to ze względu na oderwany wał od silnika. Udało się go dokręcić za pomocą "śrób" (nie wiem co to jest) i klucza monterskiego.

Cały stos akumulatorów był zabezpieczany przez pojemnik na bezpiecznik. Nie stanowiło to wielkiego problemu dla umysłu naszego bohatera. Odnalazł on bezpiecznik i wetknął go we właściwe miejsce. Potem udał się do sterówki spadając cztery razy ze schodów. Odnalazł tam dyskietkę którą włożył do stacji dysków. Komputer zazgrzytał i zanim się przepalił wypluł kartę perforowaną. Należało ją wsadzić do czytnika.

Ostatnim zadaniem było przestawienie dwóch przełączników. Pierwszy, w sterówce dało się przestawić za pomocą gumy do żucia, natomiast przełącznik znajdujący się obok reaktora dało się przerzucić wiadrem trzymając w garści licznik Geigera.

Na zakończenie nasz heros wdrapał się po drabince i wypłynął na powierzchnię ulegając całkowitej dekompresji. Wtedy to niszczyciel posłał go na dno z rakietnicą w jednej ręce i motyką w drugiej.

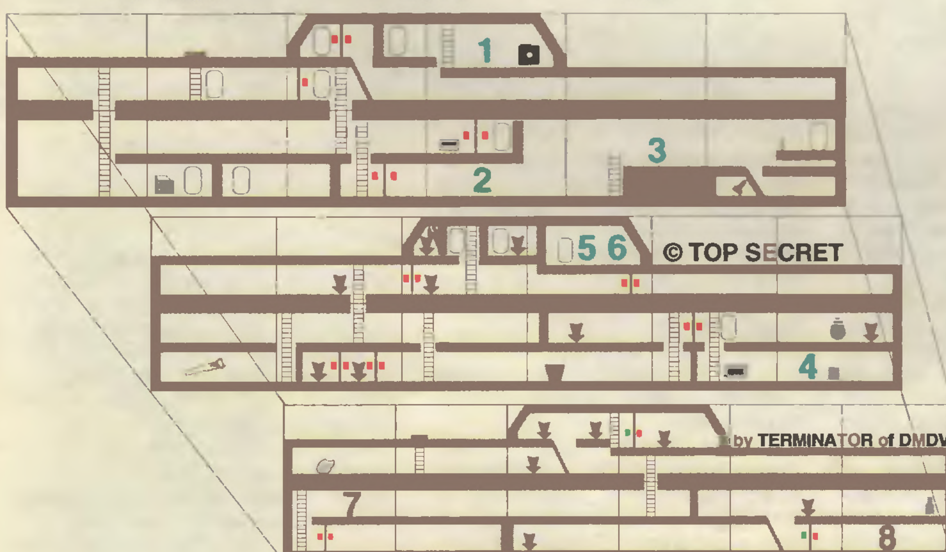
Incydent jest kolejną grą typu weź przedmiot i użyj go, jednak lepiej zrobioną od znaczącej części pozostałych gier tego typu. Grafika jest niezła, lecz najlepsza jest chyba animacja bohatera. Nie ma on już problemów z nogami, wchodzi i schodzi ze schodów bardzo naturalnie. Incydent różni się od innych gier jeszcze i tym, że jest oparta na nowym pomyśle. Nie jest to już bezsensowne zbieranie składników do czarów i pokonywanie złych czarowników z pomocą ciężarówki z asfaltem.

Muzyka jest również nie najgorsza, nieźle zaaranżowana i wykonana. Dobrze się komponuje z grą i tworzy pewien specyficzny nastrój, lecz zgodnie ze słowami jednego z atarowskich muzyków, muzyka jest niezła, ale niestety nie oryginalna. Są to przeróbki znanych utworów jednego z polskich zespołów.

No to ahoj marynarzu i stopy wody pod kilem.

Wiewiór

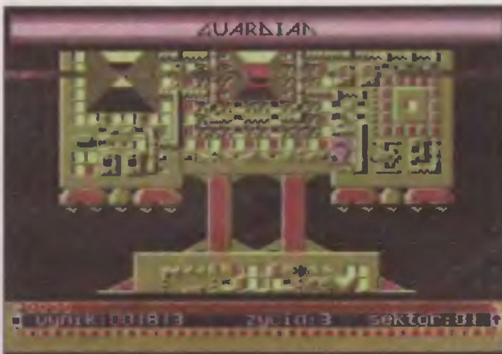
Drzwi
Dyskietka
Karta magnetyczna
Pojemnik na bezpiecznik
Licznik Geigera
Kanister
Guma do żucia
Piła
Bezpiecznik
Zwój drutu
Drzwi
Drzwi po przeciwnej stronie
Klucz monterski
Śruby
Wiadro



1 – CZYTNIK KART PERFOROWANYCH
2 – PRĄDNICA
3 – REAKTOR
4 – AKUMULATOR
5 – STACJA DYSKÓW
6 – PERFORARKA
7 – OFICER
8 – PRĄDNICA



The Last Guardian

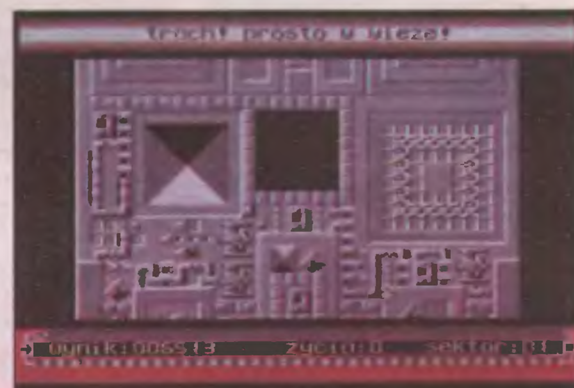


Dawno już nie było na małym Atari dobrej strzelanki z prawdziwego zdarzenia. Pisząc te słowa, mam na myśli coś w stylu "Warhawk'a" lub "Uridium". Tym razem firma L. K. Avalon, uraczyła nas programem napisanym przez Anglika (chyba). Przyznam się, że lubię strzelaniny, a zwłaszcza dobrze napisane. "The Last Guardian", wprawdzie nie najoryginalniejszy, jest całkiem niezły.

Jest to klasyczna, kosmiczna zabijanka. Lecimy ponad ogromniastym statkiem, pełnym dziur i wystających niepotrzebnych przedmiotów, które robią nam kuku. Ze statku wylatuje pełno różnego śmiecia, strzelającego w naszą stronę. Zadanie - przeżyć. Czasami możemy zebrać coś bardziej lub mniej fajnego, w stylu podwójnych dział, turbo dopalaczy, wzmacniaczy, lub ładowaczy pola, kryształów mocy itp. Jednak na swojej drodze możesz spotkać nie tylko dobre gadgety. Jeżeli złapiesz młot niszczący, elektromagnes, bądź zestrzelisz antymaterię, skutki mogą być opłakane. Tak więc unikaj ich, jak możesz.

Przed obcymi, jak zwykle paskudnymi, chroni Cię osłona oraz trzy myśliwce do dyspozycji. Osłona ma ograniczoną energię, która na początku wynosi tylko połowę swojej maksymalnej wartości. Można ją podładować wzmacniaczem i/lub ładowaczem pola. Wraże statki mogą uszkadzać ją tylko częściowo. Do usprawnienia eksterminacji wrogów służą podwójne działa i bomba niszcząca (a niby jaka ma być?).

Grafika jest ciekawa i warta obejrzenia. Wszystkie statki, oraz znaleziska są non stop animowane. Jedyną wadą gry jest w pewnych momentach nieczytelność, oraz brzydkie, za gęsto rozsiane gwiazdki. Jest jeszcze jedna sprawa: brak muzyki na stronie tytułowej.





Nie rekompensują tego skądinąd udane efekty dźwiękowe. W sumie jest to gra na czwórkę z duuużym minusem.

Kaczor

Próbujemy nadrobić

W ramach rozgrywek wewnątrz redakcyjnych, triumwiratów i innych działań opozycyjno - pikietowo - strajkowych, kajś nam się zapodziały konkursy. Jak to może być, żeby konkurs ogłosić, a potem go nie rozwiązać? Oj, może, może, ale my nie z tych, co to by poszli na łatwiznę (no, chyba żeby jakaś wyższa konieczność albo imieniny Naczelnego...) Wracając do naszych baranów (to NIE jest aluzja do triumwiratu, tak mawiają świntuchy Francuzi), w ramach robienia porządków postanowiłem rozwiązać dwa konkursy naraz - a jak!

Glimbal

Ale sobie narobiłem roboty! Przygotowując kupon zapomniałem o jednej drobnej, ale niezwykle istotnej sprawie. Nie umieściłem na nim rubryczki na wpisanie wyniku. W efekcie trzeba było wszystko liczyć ręcznie, a odpowiedzi przyszło tak z pół kilo, a już na pewno od metra. Po ciężkich bojach udało się ustalić następującą listę zwycięzców (których wyniki mieściły się pomiędzy 477 a 485 sztuk złota, niektórzy optymiście twierdzili, że udało im się zaczarować wszystko mniejszym kosztem, ale ich wyniki nie wytrzymały sprawdzianu; największy optymista napisał, że zużył tylko 68 sztuk złota - mniej, niż było pomieszczeń):

Piotr Chmielewski, Częstochowa; *Grzegorz Chłopek*, Warszawa; *Agnieszka Haponik*, Gołdap; *Mariusz Paluda*, Toruń; *Radosław Loba*, Miączyn; *Henryk Tews*, Gryfice; *Jarosław Paluchowski*, Jaworzno; *Natalia Nowak*, Poznań; *Piotr Matenka*, Łuków; *Robert Żóralski*, Działdowo; *Marcin Wodecki*, Olkusz; *Jerzy Gierasimiuk*, Dubiny; *Paweł Gołębowski*, Warszawa; *Krzysztof Nowicki*, Kwidzyń; *Paweł Szyszko*, Świdnik; *Michał Perliciarit*, Polkowice; *Robert Pijanowski*, Iława; *Mateusz Zieliński*, Płock; *Aleksander Kordiumow*, Lubin; *Filip Parikau*, Piła.

Konkursik, konkursiczek

"Wprawdzie myślałem o 2, ale Najpierw wziąłem trzy", "Jestem za ciemny na te wzory, ale najczęściej padała tam liczba 2", "Zakreśliłem trujkę, bo 3 jest najwyższą oceną jaką dostałem kiedykolwiek z matmy" (z polskiego chyba też), "Moglibyście napisać to chociaż mniejszymi literami. To było proste, jak zabranie dziecku lizak", "Mam komputer Atari" - to tylko niektóre z Waszych światłych komentarzy. Jak zwykle większość dała się złapać, wierząc bezpodstawnie w naszą dobroduszność i prostolinijność. Tymczasem nasza bezwzględna przebiegłość i wyrachowana złośliwość kazała nam zastawić na Wasze proste, czyste dusze wredną pułapkę.

Prawidłową odpowiedzią była liczba JEDEN. Tak wychodzi ze wszystkich wzorów umieszczonych w numerze. A jak ktoś nie umie liczyć? A to wtedy ma na stronie 39 podpowiedź, żeby najpierw wziąć trzy. A dlaczego koniec końców trzeba wziąć jeden? A obejrzyjcie no sobie dokładnie numer, to będziecie wiedzieć. Dla ułatwienia - wystarczy obejrzeć go w promieniu dwudziestu centymetrów od pierwszej podpowiedzi. Koniec końców jedynki przysłało 17.1% uczestników konkursu, dwójki 9.4%, trójki 73.5%.

Teraz, kiedy już się ponabijałem, przystępujemy do rzeczy. Nagrody (czyli, jak to zwykle bywa, prenumeraty) wylosowali:

Przemek Gałecki, Legnica; *Jacek - Robert Stachliński*, Kraków (następnym razem pisz wyraźniej, bo potrzebny był grafolog, a i to nie wiadomo, czy dobrze odcyfrował); *Konrad Bella*, Jastrzębie Zdrój; *Mariusz Strużyk*, Lubliniec; *Krzysztof Stawski*, Zgierz; *Ireneusz Lewandowski*, Słupsk; *Rafał Rogala*, Sosnowiec; *Paweł Kamionka*, Szczecin; *Mirosław Kujawa*, Lublin; *Grzegorz Wysocki*, Warszawa; *Marcin Wilczak*, Poznań; *Krzysztof Grząba*, Czeladź; *Grzegorz Żukociński*, Mosina; *Dawid Galas*, Kraków; *Krzysztof Jasiński*, Bolesławiec; *Michał Zubrzycki*, Wrocław; *Piotr Michalski*, Łódź; *Szymon Grygo*, Suwałki; *Piotr Pieprzowski*, Białystok; *Mariusz Przeździecki*, Zambrów.

I to by było na tyle.

Zaraz, zaraz, mamy coś jeszcze. Zlitowała się nad nami (i Wami) firma MATT z Łodzi. Mamy oto przed sobą pięć Skorpionów (taki joystick, wiecie). Sięgam więc między dobre odpowiedzi (z obu konkursów, a co mnie tam), ciągnę, ciągnę, ciągnę, ciągnę, ciągnę (bo pięć razy) i teraz wysyłamy joye następującym osobom:

Krzysztof Błeszniowski, Warszawa; *Rafał Łój*, Chełm; *Michał Burawski*, Zambrów; *Grzegorz Andrelczyk*, Gołdap; *Krzysztof Gendasz*, Piława Dolna.

Wasz Naczelny

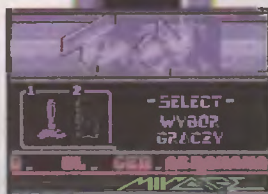
TRON

TRON
MIRAGE SOFTWARE '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA 256kol

Muzyka	Grafika	Grywalność	Mózg
10	10	8	7

Czy pamiętacie film pt. "Tron", w którym programista został przeniesiony do komputera? A czy pamiętacie scenę z pojedynkiem bolidów, zostawiających po sobie ślad? Jeżeli tak, to macie okazję wziąć w tym udział osobiście. No, nie tak znowu osobiście, gdyż potrzebne jest do tego małe Atari i gra pt. "Tron". Przypomina ona słynne "Light Cycle", od którego jak widać zapożyczyła nazwę (zmieniając przy okazji rower na cykl).

Poruszamy się po "kratkowanym" polu, na którym nasze bolidy zostawiają świetlną zaporę. Zasady są proste: nie wpaść na żadną z nich, swoją lub przeciwnika, bo wtedy stracimy życie, a nasz paskudny (jak zwykle) przeciwnik, zyska punkty. Ekran podzielony jest na kilka części: największą zajmują okna każdego z graczy, na których widzimy swój pojazd. Powyżej nich mamy liczniki punktów, a jeszcze wyżej - osiem samochodzików, które symbolizują liczbę możliwych kraks. Pomiędzy nimi znajduje się ekran, na którym widzimy całe pole gry, gdyż w oknie gracza widzimy tylko fragment planszy, co utrudnia zabawę, ale w rezultacie uatrakcyjnia ją. Poruszamy się tradycyjnie: góra, dół, lewo, prawo. Fire w joysticku powoduje chwilową nieśmiertelność i umożliwia przejeżdżanie po zaporach. Na szczęście jest to czasowe, gdyż w przeciwnym wypadku gra nie miałaby sensu. Na stronie tytułowej wybrać możemy opcję gry na dwie osoby, lub z komputerem.



Podniosą się głosy, że taka prosta gra nie warta jest świeczki, a jednak świetnie się przy niej ubawiłem, co potwierdza ocena w metce. Nawet to co widzicie w rubryce "mózg", nie jest pomyłką: w tej grze nie liczy się tylko refleks (chociaż jest on bardzo ważny). Tu trzeba również kombinować i podejmować błyskawiczne decyzje, bo za ułamek sekundy może być za późno.

Grafika jest na najwyższym poziomie. Muzykę stworzył słynny Jakub Husak, co oznacza, że jest wyśmienita. Potwierdza to, że w sumie banalny pomysł można przerobić na całkiem ciekawą grę. Wystarczy tylko odpowiednio go "opakować".

Kaczor





Jest rok 2192, Ziemia nie posiada już żadnych surowców i musi korzystać ze sprowadzanych z planety zwanej Selenia. Szaleni naukowcy, którzy posiadają urządzenie sterujące EMC (powłoką ochraniającą planetę przed promieniami kosmicznymi) uciekli z zakładu dla obłąkanych. Jedyną osobą mającą do nich dostęp jest groźny przestępca Vrangor, który razem ze swoim przyjacielem Merigo uciekł niedawno z więzienia. Vrangor wysłał do gubernatora Terrapolis (stolicy Selenii) ultimatum w którym napisał, że za 10 dni atmosfera na Selenii przestanie istnieć. Do tego czasu cała ludność powinna być ewakuowana. Aby odnaleźć Vrangora trzeba najpierw złapać Merigo i wydobyć od niego informację na temat pobytu tego pierwszego. Do wykonania tego zadania wyznaczono najlepszego agenta w galaktyce - agenta Kalhean, czyli ciebie.

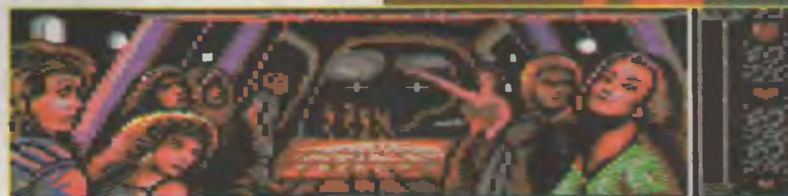
Jeśli chcesz przeżyć tę przygodę, musisz wgrać grę pt: "BAT". Na początku korzystając z opcji 'Creation' stwórz swojego bohatera. Najpierw wybierz broń, jaką weźmiesz ze sobą na tę misję. Na temat broni możesz uzyskać następujące informacje (information): masa (weight), wartość (value), siła rażenia (power) oraz typ amunicji (ammo). Jeśli broń Ci odpowiada weź ją (take), jeśli zmienisz zdanie to możesz ją zostawić (leave). Teraz ustaw sześć swoich cech, dzieląc dostępne 78 punktów między siłę (force), inteligencje (inteligence), charyzmę (charism), pojmowanie (perception), żywotność (vitality) i refleks (reflexes). Na jedną cechę możesz zużyć maksymalnie 20 punktów. Powyższe cechy wpływają na następujące zdolności, których poziom wyrażony jest wykresem w prawym - górnym rogu: siłę przekonywania (chatter), otwieranie zamków (pick locks), wykrywanie (detection), znajomość urządzeń elektronicznych (electronics), wspinanie (climbing), wycenianie (evaluate), znajomość urządzeń machanicznych (mechanics), kradzenie (steal), śledzenie (track), odnajdowanie siebie i innych w przestrzeni (locate), czujność (vigilance), strzelanie (firing), precyzja (precision) i psychologia (psychology). Po utworzeniu postaci powróć dogłównego menu (main menu) i wybierz opcję play. Jeśli postać ci nie odpowiada wybierz opcję Cancel i stwórz postać od początku.

W czasie gry na ekranie będziesz widział pomieszczenie w którym się znajdujesz. Wszystko będziesz wykonywał za pomocą strzałki poruszanej joystickiem. Jeśli wciśniesz fire w czasie gdy strzałka będzie znajdowała się w normalnym stanie to ukaże ci się następujące menu:

INVENTORY
- opcja ta służy do zajrzenia do kieszeni, każdy przedmiot możesz przeegzaminować (examine) i ocenić jego wartość (evaluate).

LOOK
- możesz rozejrzeć się po pomieszczeniu.

SEARCH
- poszukiwanie ukrytych przedmiotów, podobne do look, ale zajmuje więcej czasu.



BAT





TAKE
- branie znalezionych przedmiotów.

DROP
- możesz zostawić jakiś przedmiot (leave), lub ukryć go (conceal), aby był trudniejszy do znalezienia przez osoby postronne.

HEALTH
- możesz coś zjeść (eat), wypić (drink), lub się przespać (sleep).

COMPUTER
- jako cyborg posiadasz wbudowany komputer, którego interfejs znajduje się na twojej lewej ręce. Komputer ma cztery funkcje. Pierwsza to dostęp do informacji na temat twoich cech oraz doświadczenia (experience). Druga zawiera dane na temat twojej kondycji fizycznej (physical condition). Są to dane takie jak: liczba kalorii (calories), siła życiowa (life force) oraz nawodnienie ciała (hydration). Dwie ostatnie cechy wyznaczane są w procentach. Obok widnieje rysunek twojego ciała, jeśli jakaś jego część będzie uszkodzona to zmieni kolor. Przy większym stopniu uszkodzeń rysunek przedstawiający tą część ciała zacznie mrugać. Trzecia opcja to wybór języka (language) jakim będzie się posługiwać twój translator. Do wyboru mamy język obcych (alien) i robotów (robot). Obok pokazany jest kardiogram, możesz wybrać tryb pracy twojego serca - hibernacja (hibernation), normalny (normal) i przyśpieszony (acceleration). Czwarta, najprzydatniejsza funkcja to programowanie komputera. Nie mamy zbyt dużo poleceń jednak jest ich wystarczającą dużo by zbudować system ostrzegania itp. Program buduje się z warunk podawanego w nawiasie po poleceniu If i polecenia wykonywanego przy zaistnieniu powyższego warunku. Polecenie warunkowe kończymy instrukcją Endif, dalej podajemy następną instrukcję warunkową, lub zapętlamy program za pomocą polecenia Restart. Posiadamy następujące polecenia: warunku (If i Endif), wyświetlenie (display) jednego z pięciu definiowalnych napisów (Message 1 - 5), ustawienie języka (translate), rytmu (rythm), ostrzeganie sygnałem (warn), powtórzenie programu (restart) i koniec (end). Większość funkcji wymaga jednego argumentu: śledzony (pursued), robot, obcy, Merigo, Vrangor, głodny (hungry), spragniony (thirsty), zmęczony (tired), zraniony (injured), chory (illness), hibernacja, normalny stan serca, przyśpieszony. Aby wyjść z komputera używamy opcji B. O. B.

Gdy spotkasz jakąś osobę strzałka zmieni się w dwie twarze na przeciwko siebie. Z prawej pojawi się twarz i imię spotkanej osoby i będziesz mógł wtedy zrobić następujące rzeczy:

SHOW HOLOGRAM
- pokazanie napotkanej osobie hologramu Merigo.

DISCUSS
- prowadzenie rozmowy z napotkaną osobą, możesz wtedy przywitać się z nim (hello), przeprosić (apologise) jeśli masz za co, dowiedzieć się czy ma coś do sprzedania (buy) oraz zadać pytanie (ask question). Możesz zadać pytanie na temat Vrangora, Merigo i na temat miasta (on the city).

SELL
- sprzedanie mu jakiegoś przedmiotu.

OFFER
- możesz zaoferować jakiś przedmiot (object), lub Kreelsy, za informację lub coś innego.

STEAL
- jeżeli nie stać cię na kupno od napotkanej osoby jakiegoś przedmiotu, możesz go spróbować ukraść. Może się to dla Ciebie źle skończyć.

ATTACK
- walka odbywa się za pomocą broni palnej, którą wybierasz na górze (weapon). Możesz użyć osłon (shields). Z lewej na dole znajduje się pasek z energią przeciwnika, z prawej, pokazane są Twoja energia (life), amunicja (ammo) i stan osłon (shield). Stan pełny to czerwony kolor, pusty to biały. Jeżeli nie masz już szans - uciekaj (escape).

Strzałka zamieniona w stosik i nad nią strzałkę oznacza możliwość handlu, możesz wtey kupić, sprzedać lub ukraść przedmiot należący do określonej grupy towarów (zależnej od typu sklepu).

Gdy nakierujesz kursor na jakąś postać, zamieni się w dymek. Rozmowa różni się od opcji Discuss tym, że brak w niej opcji Buy i Apologise. Często mogą w tej sytuacji przydać się pieniądze, ponieważ niektórzy mówią tylko za zapłatą

Skierowanie strzałki maksymalnie w lewy - górny róg ekranu, spowoduje zamianę jej w ikonę HELP. Służy ona do pauzowania, nagrywania i wgrywania zapisu gry.

Startujesz z portu lotniczego w Terrapolis, z kartą kredytową na 1000 Creditsów w kieszeni. Walutą używaną na tej planecie jest Krells. Aby wymienić Creditsy na Krellsy musisz znaleźć bankomat. Najpierw jednak pójdź w prawo i przejdź przez tunel. Na jego końcu znajdziesz agenta, który w razie potrzeby przekaże ci cel twojej misji (Any Details). Otrzymasz od niego także wybraną przez siebie na początku broń, tysiąc Krellsów, oraz hologram. Dalej radź sobie sam, powodzenia! Los ziemi znajduje się w twoich rękach!

Ferlon



NINTENDO



The Chessmaster

Co? Szachy? Na konsolę? E, pewno do kitu... Otóż nie, wcale nie takie do kitu. Sama gra to typowe, widziane schematycznie szachy, jednak z wieloma przydatnymi funkcjami. Konsola może grać sama ze sobą, lub służyć jako plansza do pojedynku dwóch osób. Podstawą jest oczywiście granie z "komputerem". Chessmaster posiada ustawianie trudności grania, sposobu myślenia maszyny, dowolnego ustawienia figur na szachownicy. Szachownicę można przekręcać, wymuszać ruchy itp., czyli wszystko to co powinien zawierać dobry program szachowy. A jak gra? Otóż muszę przyznać, że algorytm grania został opracowany przyzwoicie, gdy włączymy "głębokie myślenie" to trzeba się dużo nameczyć i główkować, aby wygrać. Wspaniałą opcją jest tryb dla początkujących. Podpowiada on jak mogą poruszać się poszczególne figury, jakie mają bicia, a nawet jaki może być optymalny ruch.

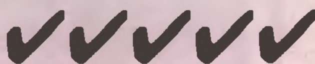
Jednym słowem Chessmaster jest rewelacją wśród nintendowskich kartridży. Te szachy są pomocne w nauce grania początkującym i też są niezłym przeciwnikiem dla doświadczonych szachistów.





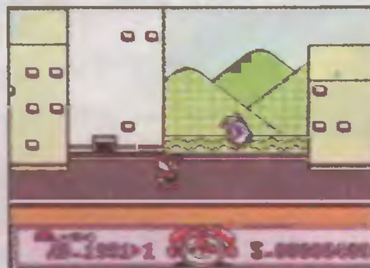
Jurrasic Park

No nie - nie zdążyłem jeszcze na to pójść do kina, a już mogę sobie pograć. Dinozaury, tak - zabójcze dinozaury. Ta gra jest nie tylko nowa i oparta o film (jak szczotka o ścianę), ale jeszcze do tego dobra. Po pierwsze zaskakuje świetną (jak na NES) grafiką i ekstra animacją. Po drugie naprawdę jest tu ekscytująca muzyczka i ryki dinostworów. Co dalej? Otóż jesteśmy facetem w kapeluszu, uwięziony w parku pełnym gryzących dinozaurów. Te małe ciągle Cię ganiają i podgryzają, większe plują siarką, inne rozszarpują na kawałki. Pierwszy etap to bieganie po parku, zbieranie jaj i strzelanie do stworów. Dalej są jeszcze ciekawsze etapy, wszystkie porozdzielane wspaniałymi wstawkami graficzno - animacyjnymi. Dużą zaletą tej gry są fajne i wielkie, dobrze animowane dinozaury, które w dalszych etapach przyprawiają o dreszcze. Sama zabawa jest przyjemna i żeby było atrakcyjniej - niełatwa.





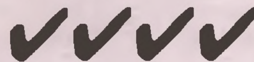






Sigma

Gra ta jest sprzedawana pod tytułem "Sigma", jednak nie sądzę, że to jej prawdziwy tytuł. Prawdziwego nie umiem odczytać, bo nie znam japońskiego (a mówiła mi Mama: ucz się alien ozorów). Głównym bohaterem tej gry jest młody człowiek, który nosi czerwoną czapeczkę. Tą czapeczką często posługuje się jak bronią, ponieważ Zły Dziad porwał jego dziewczynę. Teraz dzielny chłopak musi ją ratować, a więc pokonać wiele przeciwności. Cała gra jawi się jako bardzo przyjemna, i nie męcząca tak, jak większość zręcznościówek. Miły sielankowy nastrój i dobra grafika na pewno są jej mocną stroną. Wszystkie stwory przeszkadzające hłopcu: osy, wiadra, promy kosmiczne, wiadra (o, to już było), motyle są narysowane jak z japońskich filmików dla najmłodszych. Całość zatem jest fajową, beztroską zabawą zręcznościową, dobrą dla dzieci i starszych. Nieco irytujące jest tylko podawanie niektórych informacji (na początku) po japońsku (Sayonara, Hai Toranaga San - Mitsubiszi), jednak nie ma to większego znaczenia dla jakości dalszej zabawy.

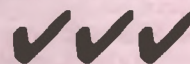




Super Fighter III

Oto gra karate z dużymi postaciami. Jest to kolejna wersja "kompatybilna" ze Street Fighterami, albo przynajmniej próbująca je naśladować. Ta jest o tyle emocjonująca, że postacie walczących są rzeczywiście duże i urozmaicone. Walczyć można z małą panienką, z wielkim szkaradzieństwem, z szokostworami i innymi ninjami. Przeciwnicy używają przeróżnych broni typu nunchaku, widelec na łańcuchu, łyżka na korbie. Niektórym nie obca jest też magia. Walki toczą się w różnych, atrakcyjnych sceneriach, "przewijających" się, jeśli akcja (czytaj: pranie po pysku) toczy się w jakimś kierunku. Gracz może wybrać też kim chce być i jako ta postać toczyć wszystkie pojedynki.

Jedyne co mnie w tej grze denerwowało, to trochę słaba animacja ruchów postaci i natrętna muzyczka. Ale tak w ogóle to fajnie być np. takim z grabiami zamiast palców i nawalać wszystkich, których się da...



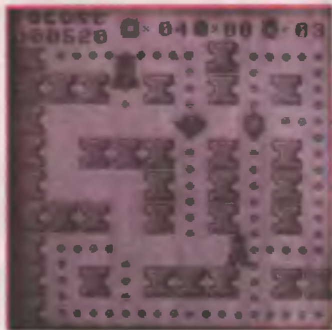


Czy wiecie, że Magda ma sny o Nintendo? Che, che, ja tam już nie kołuję, ale pogrywam w coraz to nowe gierki nintendowe. Dzisiaj kolejna porcja, a jakby ktoś liczył, to za nami już pół roku naszej rubryki. Dla przypomnienia podaję skalę ocen, według której stawiamy te ptaszki (Cósie) pod opisami. Oto skala:

5 cósi - gierka wspaniała pod każdym względem
4 cósie - wspaniała pod nie każdym względem
3 cósie - dobra
2 cósie - może być
1 cóś - kupa, spuść wodę.
Jeżeli zdarzy się 0 cósi: kupa spuszczona, leci rurami.

BROMBA

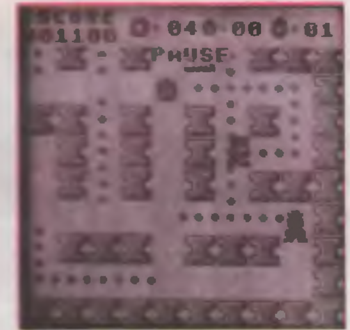
Super vision



POLICE BUST

Na dużych konsolach mamy Pacmana, a na Super Vision mamy Police Bust. Idea ta sama: zebrać kropeczki porozrzucane po labiryncie, tyle tylko, że tym razem gonią nas nie duchy, a wredni policjanci. Jesteśmy bowiem złoczyńcą zbiegłym z więzienia, na szczęście nie tak całkiem bezbronnym jak biedny Pacman, mamy bomby i klatki w których możemy zamknąć bezwzględnych stróżów prawa.
Wszystko to wygląda średnio i niestety powolnie - taki jest koszt przesuwania zawartości ekranu w ślad za przesuwającym się bandziorem. Muzyka nie jest najgorsza, lecz brzmi nieco sztucznie...
Gra wciąga, jednak po dłuższym czasie staje się nudna, gdyż jest niestety mało dynamiczna.
Ocena: 3 gdusie

Alex&Gawron





ALIEN

Oto kolejna strzelanina, której akcja rozgrywa się gdzieś w przyszłości (a tak przynajmniej nam się wydaje). Jak by nie było siadamy za sterami statku kosmicznego i udajemy się na szaleńczy lot nad powierzchnią jakiejś planety. Do zniszczenia mamy szaleńczo pikujące samoloty, myśliwce kamikaze i chodzące po ziemi czterołape maszyny. Na końcu każdego poziomu czeka na nas duży zły pan (koń lub inna paskuda) którego należy zniszczyć. Nie jest to zadanie łatwe, ale nie niemożliwe, tym bardziej, że dysponujemy działkiem laserowym.
Gra jest bardzo dynamiczna i sprawia dużo radości, jednakże grafika mogłaby być nieco lepsza (szczególnie sylwetki samolotów mogłyby być nieco większe).
Ocena: 4 gdusie

Alex&Gawron





SUPER-KONG

Pomysł jest stary jak komputery. Po jednej stronie ekranu wspina się goryl (po linie), a po drugiej my. Oczywiście nie chcemy by goryl wszedł na górę i dlatego strzelamy do goryla. Goryl z kolei chce wejść na górę i dlatego strzela do nas. Aby nam obu nie było za łatwo, środkiem ekranu spadają różne przeszkadzajki. Ot tyle... ale gra się świetnie. Grafika jest ładna (szczególnie spodobały nam się fajerwerki i przejścia pomiędzy poziomami), ale to jeszcze nie to, muzyka już trochę gorsza, ale nie rażąca. Kilka (lecz raczej nie więcej) straconych lekcji zagwarantowane.
Ocena: 3.5 gdusia

Alex&Gawon





CRYSTBALL

Nie ma to jak Arkanoid, nawet jeśli występuje pod nazwą Cryst Ball. W tę grę grali chyba już wszyscy (innym przypomnę, że należy odbijając piłeczkę zniszczyć ceglany mur), teraz mogą robić to wszędzie. Niezła grafika, muzyka oraz dynamika to zalety tej gry. Troszkę tylko martwi mała ilość bonusów spadających z rozbijanej ściany (z których i tak większa część działa raczej na naszą niekorzyść), ale nic to. Świetna zabawa zapewniona, tym bardziej, że do przejścia mamy kilkadziesiąt poziomów.
Ocena: 4 gdusie

Alex&Gawron





SOCCER-CHAMPION

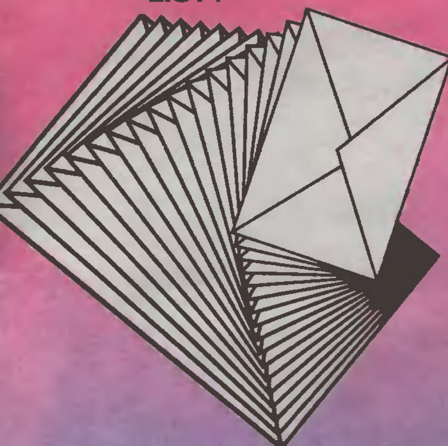
Piłka na przenośnej konsoli? To świetny pomysł i dlatego też bardzo ucieszyłem się gdy w moje ręce wpadła gra SOCCER CHAMPION. Niestety, po godzinie grania mina moja nie była już taka wesoła. Co prawda gra ta posiada wspaniałą grafikę, grać można zawodnikami 10 drużyn, można faulować i robić wślizgi... ale wszystko to jest straszliwie powolne. Tak powolne, że gra nie daje właściwie żadnej satysfakcji (tym bardziej, że strzelenie bramki przeciwnikowi graniczy z cudem). Do tego zawodnik którym właśnie kierujemy nie jest dobrze wyróżniony. Hmmm, wydaje się nam iż gra ta może się spodobać jedynie fanatykom futbolu.
Ocena: 3 gdusie

Alex&Gawron



LISTA PRZEBOJÓW

LISTA I LISTY



HITY

ATARI XL/XE	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE	NINTENDO
1.Miecze Valdgira II	1.Street Fighter II	1.Sabre Team	1.Syndicate	1.Creatures II	1.Street Fighter II
2.Dwie Wieże	2.Body Blows	2.Desert Strike	2.X-Wing	2.Crazy Cars III	2.Double Dragon III
3.Barahir	3.Chaos Engine	3.Syndicate	3.Body Blows	3.Rick Dangerous II	3.Terminator II
4.Kupiec	4.Civilization	4.Gunship 2000	4.Comanche	4.North & South	4.D.J. Boy
5.Special Forces	5.Lemmings II	5.Flashback	5.Alone in the Dark	5.Elvira II	5.Super Mario Bros III
6.Super Fortuna	6.Silent Service II	6.Dune II	6.Civilization	6.First Samurai	6.Robocop II
7.Klątwa	7.Ishar II	7.Body Blows	7.Lost Vikings	7.Dizzy Collection	7.Batman Returns
8.Imagine	8.B-17 Flying Fortress	8.B-17 Flying Fortress	8.Flashback	8.Sticks	8.Super Robin Hood
9.Global War	9.Knights of the Sky	9.Goal!	9.Maniac Mansion II	9.Clystron	9.The Flinstones
10.Władcy Ciemności	10.Epic	10.Space Hulk	10.Street Fighter II	10.Giana Sisters	10.Duck Tales



SHITY

ATARI XL/XE	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE	NINTENDO
1.Zbir	1.Geischa	1.Fortuna	1.Cisco Heat	1.Moonwalker	1.Contra
2.Hydraulik	2.Joust	2.Vroom	2.Golden Axe	2.Hook	2.Ranger-X
3.Adax	3.Turtles II	3.Colorado	3.Alcatraz	3.Lethal Weapon	3.Godzilla
4.Change	4.'NAM	4.Golden Axe	4.Starfield	4.Karateka	4.Galaga
5.BMX Simulator	5.Toyota Celica	5.Morph	5.Slot Machine	5.Operation Wolf	5.Bugs Bunny

ŚWIAT



HITY

ATARI ST	CD	AMIGA	PC-et
1.Sensible Soccer 92/93	1.The 7th Guest	1.Championship Manafer '93	1.Day of the Tentacle
2.Zool	2.Day of the Tentacle	2.Syndicate	2.X-Wing
3.Championship Manager '93	3.Legend of Kyrandia	3.Project-X	3.X-Wing (Imperial Pursuit)
4.Civilization	4.Global Explorer	4.Alien Breed-Special Edition '92	4.Syndicate
5.Premier Manager	5.Minerva 3	5.F17 Challenge	5.Fields of Glory
6.Formula One G.P.	6.Sherlock Holmes Consulting Detective Vol 2	6.Premier Manager	6.Sensible Soccer 92/93
7.The Chaos Engine	7.Dune	7.Dogfight	7.Tornado
8.Prince of Persia	8.Microsoft Dinosaurs	8.Sensible Soccer 92/93	8.Premier Manager
9.Street Fighter II	9.Software Toolworks Encyclopedia	9.Gunship 2000	9.Flashback
10.Lemmings II	10.So Much Shareware Vol 3	10.Soccer Kid	10.Championship Manager '93

LISTA I EXPERCI





HITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Barahir	1.Mayhem in Monsterland	1.Disposable Hero	1.Race to Space
2.Władcy Ciemności	2.Noby the Aardvark	2.Blastar	2.Goblins III
3.Smuś	3.EON	3.Biob	3.Alone in the Dark II
4.Kupiec	4.Freddy comes back	4.Body Blows II	4.Master of Orion
5.Incydent	5.Retrograde	5.Dogfight	5.Innocent until Caught
6.The Last Guardian	6.Frankenstein	6.Alfred Chicken	6.Terminator Rampage
7.Magic Dimension	7.Castle	7.Lothar Matheus	7.Goal!
8.Super Fortuna	8.Elvira II	8.F17 Challenge	8.Fantasy Empire
9.Tron	9.Fist Fighter	9.Mean Arenas	9.Larry VI
10.Raszyn 1809	10.Eskimo Games	10.Theatre of Death	10.TIM II

SHITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Nie ma	1.Nie ma	1.Nie ma	1.Nie ma
2.Tu też nic nie ma...	2.	2.	2.
3.	3...albowiem...	3.	3.
4.	4.	4...Emil...	4.
5.	5.	5.	5....to leń!









Wszyscy naprawdę wszyscy!
Od razu na wstępie pragnę spełnić prośbę kilku naszych czytelników, domagających się aby komentarz do listy przebojów byl nareszcie normalny. Dziś tak będzie. To co dzieje się na rynku gier komputerowych zaczyna mi się podobać. Mnóstwo gier na PC i Amigę. Coraz więcej konsol do gier a wraz z nimi zwiększająca się liczba kartridży. Nowa konsola CD-32 powoli rozkręcająca swoje kółka aby w roku 1994 zdobyć niesamowitą popularność. Tylko żal mi atarowców i komodorowców, którzy wkrótce będą musieli się pogodzić z tym, że ich maszynki odchodzą na emeryturę. Przed nami świetlana przyszłość, wspaniale gry na compactach z cudowną muzyką i grafiką. A później to już tylko virtual reality i jesteśmy zgubieni! Tak, wszak człowiek od dawien dawna uciekał w świat wyobraźni, gdzie mu było lepiej i gdzie mógł być kim chciał. Czyż będziemy mogli oprzeć się pokusie pozostania tam na zawsze? Niektórzy będą musieli, wszak ktoś musi zajmować się produkcją energii potrzebnej do zasilania maszyn symulujących nasz wspaniały, wirualny świat.
Teraz przyjrzyjmy się pokrótce, co tam w liście naszych czytelników piszczy. U eSTeków na samym początku dwie kopanki, pozniej strzelanka. Jakie wnioski można wysnuć? Różne, jednym z nich jest to, że (nie tylko na ST, na innych komputerach także) sporą popularność mają gry tzw. wyżywcze. Popatrzmy teraz na amigantów, tu także na pierwszych miejscach królują gry wojenne. To samo tyczy się Peceta, oraz NINTENDO. Na Commodor'a i Atari jest tego mniej ale wynika to z powiększającego się braku nowych gier na komputery ośmiobitowe. Wiem, że po tych słowach rzesza posiadaczy komputerów ośmiobitowych wyda na mnie wyrok śmierci, ale należy spojrzeć prawdzie w oczy.Tak jest i śmierć biednego faceta z Top Secretu tego z pewnością nie zmieni.
To już chyba wszystko. Zapomniałbym, xywa oznacza po prostu pseudo. Po za tym cieszę się, że coraz większa liczba posiadaczy NINTENDO przysyła do nas propozycje do listy. Może da się wyszperać dla was więcej miejsca w Top Secrecie. Może...

EMILUS

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa



Odcinek do wysłania

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

odpis



Datownik

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata



Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata



Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata



Datownik

podpis przyjmującego

Tytuł / Liczba kolejnych numerów	3	6	12	liczba egz.
Bajtek	X	90000	180000	
C&A	30000	60000	X	
TOP SECRET	X	75000	180000	

Kupon ważny do 28.02.1994 r.

Co by zaprenumerować...

Bajtek – Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.



Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET – Supermagazyn o grach nie wymagający specjalnego reklamowania.

Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem w
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt.
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać "PRENUMERATA".

Pole do popisu

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba, a jak mu się nie podoba - może nic nie robić. Jeżeli coś zrobicie, możecie to do nas przysłać, ale możecie tego nie przysyłać. Pełna swoboda.



To było tak - cały zepsół wybrał się na muchomorki (żeby wytruć triumwirat). Poszliśmy wszyscy czterej, bez wyjątków i zbieraliśmy do jednego koszyka, bo więcej nie mieliśmy. Koszyk niósł Kopalny. Kiedy wróciliśmy, okazało się, że w sumie grzybków jest 45. Potem zaczęła się dyskusja na temat tego, kto znalazł najwięcej. Udało się ustalić, co następuje:
1. Brat Marcin znalazł o pięć grzybków więcej, niż Prof. Dżemik
2. Naczelny i Kopalny znaleźli po pierwszej liczbie grzybków.
3. Brat Marcin znalazł dwa razy tyle co Kopalny i jeszcze jednego grzybka.
4. Naczelny przyznał się, że nie on znalazł najwięcej.

Okazało się, że grzybki nie były wystarczająco trujące. Odpowiedzi na pytanie kto znalazł ile grzybków prosimy nadsyłać (albo i nie) na adres triumwiratu. Zepsół ucieka do lasu. Wiosna i tak będzie nasza!

Naczelny: .... Brat Marcin: ....

Kopalny: .... Prof. Dżemik: ....

Konkurs z grzybkiem - kupon.



LISTA PRZEBOJÓW komputera typu ....

HITY



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY



1
2
3
4
5
6
7

Tu wklej swoje zdjęcie

XYWA:

BAJTEK

jest najstarszym i największym pismem komputerowym w Polsce. Wydawany jest nieprzerwanie od 1985 roku, a jego nakład sięga 100.000 egzemplarzy. Pismo adresowane jest głównie do młodzieży w wieku licealnym, choć nie brak wśród czytających osób starszych i młodszych.
Bajtek jest adresowany do użytkowników różnych typów komputerów, zarówno 8-bitowych, jak: **ZX Spectrum, Atari XL/XE, Commodore 64, Amstrad** oraz 16-bitowych: **Atari ST, Amiga i IBM PC**. Oprócz działów poświęconych konkretnym maszynom, czytelnicy mogą znaleźć wiele ciekawych materiałów ogólnych, poświęconych nowościom sprzętowym i programowym (rybryka Micromagazyn) oraz zastosowaniom komputerów w szkole i pracy. Oprócz zwykłych walorów poznawczych ułatwiają one dokonanie zakupów, szczególnie w połączeniu z danymi o cenach urządzeń na rynku wtórnym zawartych w rubryce „Giełda". Bajtek to również rozrywka. W dziale „Co jest grane?" prezentowane są opisy gier, zasługujących naszym zdaniem na uwagę. Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 15.000 zł.

TOP SECRET

jest wysokonakładowym (130.000 egzemplarzy) miesięcznikiem poświęconym grom komputerowym i wszystkiemu co się z nimi wiąże. Nie będziemy się chwalić jak wspaniali jesteśmy, radzimy przeczytać niniejszy egzemplarz od deski do deski. Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 15.000 zł.

COMMODORE & AMIGA

to ogólnopolski miesięcznik o nakładzie 70.000 egzemplarzy, poświęcony w całości komputerom **C-64** i **Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom i wszystkim posiadaczom tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala świeżo upieczonym nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera. Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu. C&A prezentuje również gry uzupełniając materiały z TOP SECRETU. Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 10.000 zł.

SAVEGAME'Y

Na pocztowej linii frontu panuje, echem, spokój. Co prawda otrzymaliśmy trzy listy, ale mizeria rozpatrywanych w nich save'ów zmusiła nas do natychmiastowego ich przekazania w ręce red. Curvera. Cóż... takie życie mości panowie, jak chcecie się zobaczyć w tej rubryce, to się trochę wysilcie.
Ostatnimi czasy redakcję ogarnął szał gier role playing. Trudno powiedzieć że jest to zjawisko pozytywne, szczególnie od czasu gdy Naczelny chciał potraktować nas trzymanym pod biurkiem dwuręcznym mieczem. Na szczęście nie rozstajemy się ostatnio z hełmami, a i Naczelny jakoś tak nieszczęśliwie się zamachnął, że zwichnął sobie rękę, dość powiedzieć że skończyło się na siniakach - u nas. Ale... za to mamy garść informacji dla tych wszystkich z was którzy również zarazili się ostatnio bakcyłem RPG.
Zacznijmy od Ishar2 i problemów standardowych. Zapewne cierpicie na brak złotka, jak również opuszczają was siły witalne. Cóż, zmieniamy więc bajty od 984 do 1021 (wszystkie offsety decymalnie) na powiedzmy hmmmm, 11 heksadecymalnie. Zadowoleni??? OK, teraz przejdźmy do rzeczy o większym ciężarze gatunkowym. Zapewne czujecie się dziwnie słabi... cóż na to można poradzić. Otóż, należy zmienić bajty od 1291 do 1340 na 64 heksadecymalnie. Hmmm, poczuliśmy się silniejsi? Dobrze. Zapewne również nie lubicie nużących podróży? Słusznie. Bajty od drugiego do czwartego określają współrzędne drużyny na wyspie. Taaak, słyszę też, że nie skompletowaliście jeszcze całej mapy, no cóż spróbujcie zmienić bajty od dziesiątego do czterdziestego na 01. O tak, teraz jest gdzie pływać.
Po wygraniu (w co nie wątpimy) wyżej wspomnianej gry należy (co polecamy) zwrócić swą uwagę w kierunku gry Lands of Lore (The Throne of Chaos). Przede wszystkim należy uodpornić się na zakusy sił ZŁYCH, co uzyskamy przez modyfikację parametrów naszych bohaterów. I tak: początek opisu pierwszej postaci zaczyna się od bajtu 41h. Następnie licząc od początku opisu postaci następujące bajty odpowiadają za: 1 bajt - obecność postaci (wartość 0 albo 1) od 3 - g bajtu rozpoczyna się imię. Najważniejsza w tym przypadku jest aktualna liczba hit - points - bajty 57 i 58 od początku opisu postaci, oraz maksymalna liczba hit - points w bajtach 59 i 60. Odpowiednie liczby opisujące punkty magii zawarte są w bajtach 61 i 62, oraz 63 i 64 (znaczenie jak do hit - points).
Oczywiście nie samym mieczem człek wojuje, tak więc warto wiedzieć jakie kto ma czary i jak mieć ich więcej. Lista tychże zaczyna się w pliku od bajtu 46Bh. a kody poszczególnych czarów są następujące:

00 - Spark	05 - Mist of Doom
01 - Heal	06 - Lighting
02 - Freeze	07 - Vortex
03 - Fireball	08 - Caustic Fog
04 - Hand of Fate	

Puste miejsce za listą czarów powinno być wypełnione wartościami FFh. Poza tym warto zaznaczyć, iż nie starczy miejsca dla wszystkich czarów, toteż trzeba mądrze wybrać.
Wartość rogue dla pierwszej postaci znajduje się w 171 bajcie w pliku. Ustawienie jej na rozsądnym poziomie znacznie ułatwi zabawę z niektórymi zamkami. W bajtach 167 i 169 znajdują się umiejętności jako Fightera i Maga. No i oczywiście należy nasze wywody zakończyć stwierdzeniem, iż ilość złotka znajduje się w bajtach 459 - tym i 460 - tym w pliku (młodszy bajt/starszy bajt).
Dla miłośników latania, którzy pogrywają w F117 i nie trawią RPG podajemy co następuje: zmieniamy plik roster. fil; (offsety dla pierwszego pilota, dla innych łatwo sobie policzyć) status (Killed - 02, Retired - 01, Active - 00) - 80, score - 52, 53 (najpierw młodszy bajt), od 36 do 44 - medale i stopień - tu to se sami poeksperymentujta i rozwiejta swe wątpliwości, wszystkie powyższe wartości są decymalne (a tak w ogóle to kolejność odznaczeń jest taka sama jak potem w grze)...
Ehhhhhhhh... to by było na tyle. ***Alex & Gawron***
PS. Dziękujemy za pomoc braciszkom z klasztoru karmelitów.

TO JEST WSTĘPNIAK!

Tak, tak. Triumwirat tak się już rozpanoszył, że nawet mój wstępniak się nie mieści tam, gdzie powinien. A cała historia wyglądała tak. Jak zapowiadałem w poprzednim numerze, oberżnęliśmy rogi stołu, przerobiliśmy mebel na okrągły i postanowiliśmy zaprosić triumwirat do rozmów, wychodząc z założenia, że i tak nie będą chcieli. Niestety, wbrew naszym (moim?) oczekiwaniom, triumwirat na rozmowy zjawił się w pełnym, a nawet nieco wzmocnionym składzie.

Jak to bywa (historia notuje podobne wypadki) przy okrągłych meblach, z własnej, niczym nie przymuszonej woli, oddaliśmy władzę. Nie ukrywam, że historia w tych samych wypadkach o których wcześniej, zanotowała również triumfalny powrót do władzy tych, którzy się tejże władzy pozbyli. Wiosna (a może jesień) i tak będzie nasza, choć nie wiadomo jeszcze, którego roku. Jak na razie zepsół przystępuje do realizacji innych, niezwykle istotnych zadań, takich jak powiększanie areału trawniczka, pisanie książek, komponowanie oper, malowanie obrazów, polityka i włamywanie się do banków, wszyscy w szczytnym celu samorealizacji.



Dziękujemy sami sobie za wypozyczenie postaci.

W kwestii samorealizacji istnieją między nami pewne drobne nieścisłości, jako że inaczej rozumiem samorealizację ja, inaczej Brat Marcin, inaczej Prof. Dżemik, że już o Kopalnym nie wspomnę. Koncepcje Kopalnego jak zwykle wychodzą poza obszar pojmowania przeciętnego człowieka. Jeżeli któregoś dnia nad jakimś polskim miastem pojawi się chmurka w kształcie muchomora, może to być objaw samorealizacji Kopalnego, krążącego ostatnio po bazarze koło Stadionu Dziesięciolecia w poszukiwaniu plutonu lub uranu 235.

W związku z przejęciem władzy (właściwie jej przekazaniem) triumwiratowi, od dzisiaj zepsół nie przyjmuje żadnych uwag krytycznych na temat zawartości Waszego ukochanego pisma. Wszelkie bluzgi i nieprzychylne komentarze należy kierować na adres triumwiratu, który ponosi wszelką odpowiedzialność za wszystko, co złe. Wszelkie uwagi pozytywne prosimy kierować na adres zepsołu, który był autorem wszystkich znakomitych pomysłów które przewinęły się przez pismo, a także kilku jeszcze lepszych, które albo się nie zmieściły, albo dopiero się zmieszczą. Kiedy będziecie mieli triumwiratu dosyć, ogłosimy ogólnopolskie referendum i wybory do władz Top Secretu, których zepsół nie omieszka wygrać.

To by było na tyle. Muszę kończyć, bo za blaszanymi drzwiami, dzielącymi mnie od kilku dni od świata, słyszę jakieś kroki. Jeżeli jest to Haszak, może mi zabrać ogryzek ołówka, którym piszę te słowa, jeżeli Emil, podrze kartkę, jeżeli Gawr...

AGONY
Amiga
W trakcie gry wpisz "FANTASY". Teraz "F1" i "F2" wybiera różne rodzaje broni.
(Paweł Kot)

ALIEN STORM
Amiga
Podczas gry wciśnij "F" - zmieniasz levele.
(Wania i Jimmy)

APIDYA
Amiga
Zatrzymaj grę, napisz "VLRDABBA" i wciśnij "Return". Otrzymujesz najlepszą broń.
(Marek Płuto)

APPRENTICE
Amiga
Wciśnij "TAB" i wpisz jedno z haseł: "DRUID", "WIZARD", "SPELLS", "FAERIE".
(Marek Płuto)

AQUAVENTURA
Amiga
Na "OPTION SCREEN" wciśnij jednocześnie "Ctrl", "F10" i "FIRE". Teraz podczas gry: "L" - następny level, "T" - przejście tunelu.
(Marek Płuto)

ARMALYTE
Amiga
Spauzuj grę i wpisz "DELTA 3" - nieśmiertelność.
(Jimmy i Wania)

ASSASIN
Amiga
Wpisz te nazwy do tabeli wyników: "ASSASIN", "ALIEN BREED", "PROJECT X", "SUPERFROG", "THE ONE AND ONLY", "PSIONIC SYSTEMS".
(Wania i Jimmy)

BACK TO FUTURE III
Commodore
"Run Stop" przenosi poziom wyżej.
(G. A.)

CAPTAIN DYNAMO
Amiga
W tabeli wyników wpisz "PURPLE RAIN" - nieśmiertelność. Użycie "+" lub " - " umożliwia skakanie po levelach.
(Wania i Jimmy)

COVER GIRL POKER
Amiga
Wpisz w trakcie gry: "DANCEOFTHESEVENVELIS".
(Wania i Jimmy)

CRACKDOWN
Amiga
Spauzuj grę i naciśnij jednocześnia klawisze "S", "M", "U", "R", "F". Teraz: "1" - 999 żyć, "2" - 999 amunicji.
(Jimmy i Wania)

DEFENDER
Amiga
Wpisz "G O A T Y" (ze spacjami) - będziesz niepokonany.
(Jimmy i Wania)

DOMINATOR
Amiga
W tabelę wyników wpisz "SHAFT". Jesteś nieśmiertelny.
(Paweł Kot)

DOUBLE DRAGON
Amiga
Zacznij grę na dwóch graczy, naciśnij obydwa przyciski w joysticku i wduś "Esc" - nieskończoność kredytów.
(Wania i Jimmy)

FERNANDEZ MUST DIE
Amiga
Spauzuj grę i wpisz: "SPINYNDAMAN"
(Wania i Jimmy)

HYDRA
Amiga
Wciśnij spację i pociągnij joystick do siebie. Motorówka wzniesie się nad wodę.
(Marek Płuto)

HYDRA
Amiga
Wpisz "KILLKILLKILL" podczas gry. Teraz wciśnij "F" - twoje paliwo wzrośnie do maximum. Potem wciśnij "Return".
(Wania i Jimmy)

IKARI WARRIORS
Amiga
Wpisz "FREERIDE" w tabeli wyników - nieskończoność enrg.
(Wania i Jimmy)

IKARI WARRIORS 2
Commodore
Po "Game Over" naciśnij "Fire" w drugim joysticku - zaczniesz od levelu, na którym skończyłeś.
(G. A.)

JAMES POND
Amiga
Naciśnij "Ctrl" - teraz "Enter" włącza / wyłącza osłonę, "Z"/"M" - przełączają levele.
(Marek Płuto)

JIM POWER
Amiga
Naciśnij "P" i wpisz "VELOU" - nieśmiertelność.
(Hulk Hogan Tipser)

LINE OF FIRE
Amiga
Wpisz "OPERATION FERRET" na screenie wyboru joysticka. Teraz jesteś niezniszczalny.
(Wania i Jimmy)

LOTUS III
Amiga
Przed grą wpisz "GAMESMAST" (jako kod).
(Jimmy i Wania)

NEVERMIND
Amiga
Na screenie tytułowym wpisz "328GTS". Teraz wciskając prawy przycisk mysz podczas gry można przenosić się po levelach.
(Wania i Jimmy)

NIGHT BREED
Amiga
Wpisz: "RISEN FROM THE DEAD" - nieśmiertelność.
(Wania i Jimmy)

PINBALL FANTASIES
Amiga
Gdy wybierzesz jakiś flipper możesz wpisać: "HIGHLANDER" - piłka staje się cięższa, "VACUUM CLEANER" - zmazujesz highscore, "EARTHQUAKE" - wyłączasz tilt, "EXTRA BALL" - pięć kulek zamiast trzech, "DIGITAL ILLUSIONS" - bila nie wypada poza flipper, "FAIR PLAY" - kasujesz działanie ww. tipsów.
(Jimmy i Wania)

POWER SISTERS
Commodore
Kombinacja klawiszy "W", "A", "Z" i "Shift" przenosi na następne plansze.
(CADI)

RISKY WOODS
IBM PC
Na tytułowym screene wstukaj po kolei "QWERTYUIOP". Teraz "F1" - zregenerowanie energii, "F2" - naliczanie pieniędzy, "F3" - dodawanie czasu, "F4" - skok o jeden level.
(Marek Szubert)

ROBOCOP
Amiga
Podczas gry wciśnij "Shift" i (nie puszczając go) wpisz "ALEX MURPHY" - regenerujesz energię.
(Wania i Jimmy)

RODERICK
Atari
Aby bezpiecznie wejść do lochów trzeba z altany w ogrodzie (na dachu) wziąć pochłaniacz dymu.
(Tomek Liszka)

SDI
Amiga
Do tabeli wyników wpisz "ALERIC". Teraz przenosisz się do innych leveli używając klawiszy funkcyjnych.
(Jimmy i Wania)

SPY WHO LOVED ME, THE
Amiga
Na screenie tytułowym wpisz "MISS MONEYPENNY" - nieśmiertelność.
(Jimmy i Wania)

STORMBALL
Amiga
Podczas gry wpisz "LET ME WIN".
(Wania i Jimmy)

STORMLORD
Amiga
Przed rozpoczęciem gry wpisz "DRAGONBRIDGE". Spauzuj grę i naciśnij "1" - następny level.
(Jimmy i Wania)

TURRICAN
Commodore
Spacja i dół w joy'u - zamieniasz się w "niby kule". "F5" - rzut granatem.
(CADI)

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR
Amiga
Po prostu wciśnij podczas gry dziesięć razy "F10" - przeciwnicy nie będą mogli się ruszyć i sukces murowany.
(Wania i Jimmy)

WWF WRESTLEMANIA
Amiga
Podczas tury zatrzymaj grę i wpisz "HULKHOGANWEARSTIGHTYELLOWKNICKERS". walka zakonczy się, a ty zostaniesz zwycięzcą.
(Wania i Jimmy)

VOYAGER
Amiga
Na screenie opcji wpisz: "WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL".
(Wania i Jimmy)

KOMU TOPA, KOMU?

Gdy piszemy ten tekst, za oknami jest ciemno, w mieszkaniach zimno (nie grzeją...), pada deszcz, wieje wiatr i wszystkim jest smutno i źle. Taka ilość nieszczęscia zawsze przyprawiała nas o dobry humor, tak więc darujemy sobie gorzkie żale i tym razem będzie konstruktywnie, jasno i optymistycznie.

Zgodnie z obietnicą z zeszłego numeru aby podniesc morale i aktywność tipsowiczów będziemy w sposób materialny nagradzać ich trud. Aby nie było, że "tylko najlepsi" i "grupka najbardziej zasłużonych" (a nikt nic nie dostanie), wynagrodzony zostanie każdy autor opublikowanego tipsa. Tak więc ci wszyscy, którzy podali swoje adresy (i których tipsy zamieściliśmy) otrzymają egzemplarz naszego pisma za darmo. Który numer? Ano następny, tj. w tym przypadku TS9. I tak już będzie po wsze czasy. Tak więc, drodzy czytelnicy, we własnym dobrze pojętym interesie przysyłajcie swoje adresy zwrotne.

Oczywiście na tym nie koniec. Odkreślamy przeszłość grubą kreską i od tego numeru zaczynamy prowadzić klasyfikację długofalową. Co kwartał (bezpieczniej jest powiedzieć "co trzy numery") będziemy rozdawać joy'e, oryginały i co tam jeszcze uda nam się wykombinować.

Po trzecie: przemogliśmy ponadroczne ataki lenistwa i zniechęcenia, jak też depresje psychiczne natury chemiczno - wątrobowej i zrobiliśmy bazę danych wszystkich tipsów, jakie kiedykolwiek opublikowano w TS. Od tej pory jeżeli ktoś znajdzie tipsa, który już kiedyś był u nas umieszczony otrzyma od nas nagrodę w postaci darmowego oryginału gry i publicznego pokajania się na łamach, na co dajemy uroczyste słowo honoru.

kody

BUILDERLAND
Amiga
01 - BUILD1
02 - YOTTHA
03 - BEARBY
04 - OCTOPY
05 - DIABLO
06 - GOTIUS
(Paweł Kot)

CHIP CHALLENGE
Commodore
20 - KGFP
21 - UGAW
25 - UNIZ
26 - PQGU
27 - JGGZ
28 - UJDD
29 - QGOL
30 - BQZP
31 - AJMS
32 - PEFS
33 - BQSN
34 - NQFJ
35 - VDTM
36 - NXIS

W temacie naszego nieustającego konkursu na tekst miesiąca: idiotycznych tipsów przyszło jak zwykle wiele, ale żadnego naprawdę śmiesznego, więc nie będziemy tracić miejsca na beznadziejne kwasy.

Bang! Koniec drugiej rundy.

Alex & Gawron

P. S. Już po napisaniu tego tekstu wpadła nam w łapy "Gazeta Komputerowa" (dodatek do "Gazety Wyborczej") z artykułem o grach video. Pojawił się tam tekst o (uwaga! dadam! tratata!): "nowej konsoli do gier, yposażonej w TRZYDZIESTODWUCALOWY procesor" (podkreślenie nasze - A&G). Niniejszym ogłaszamy go tekstem miesiąca! Niech żyje rozum i profesjonalizm! Hura!

T'N'T

37 - VQNK
38 - BJFA
39 - JCXY
40 - YWHF
41 - LKRS
42 - LMFU
43 - UJDP
44 - TXXL
45 - OVPZ
46 - HDQJ
47 - LXPP
48 - JVSF
49 - PPXJ
50 - QDDH
51 - JGGJ
52 - PPHT
53 - CGNX
54 - ZMGC
56 - SJES
57 - RVJX
58 - VBXU
59 - YBLT
60 - ZYVJ
61 - RMOW
62 - TJGW
63 - GOHX
64 - IJPQ
85 - UPUN
66 - ZJHZ
67 - GGJA
68 - ATDJ
69 - NLLY
70 - GCCG
71 - LAJM
72 - EKFT
73 - QCCA
74 - MKNK
75 - MJDV
76 - NMAH
77 - FHJC
78 - GAMO
79 - JINU
80 - EVVG
81 - SCWF
82 - LLJO
83 - OVPJ
64 - OVEO
85 - LEBX
86 - FLHH
87 - YJYS
88 - WZYV
89 - VCLO
90 - OLLM
91 - JPQG
92 - DTMT
93 - REKF
94 - EWCS
96 - WVHY
98 - TKWD
99 - XUVV
100 - QJXR
101 - RPJR
102 - VDDU
103 - PTRC
104 - KWNL
105 - YENG
106 - NXYB
(Sebastian Poul)

COOL CROC TWINS
Commodore
05 - TRiAX
10 - DREAM
15 - MUNGO
20 - JANKO
25 - HENRi
30 - DOORS
35 - FLOYD
40 - HUMAN
45 - MONEY
50 - MAGIC
55 - GiRLS
(PIECA)

CRYSTAL KINGDOM DIZZY
Commodore
2 - 1969
3 - 2000
3 - 2010
(Adriano Czelentano)

DOUBLE TROUBLE
Commodore
01 - START
02 - WAVER
03 - THREE
04 - PEACE
05 - BREAK
06 - HOOSE
07 - SEVEN
08 - EIGHT
09 - BLOCK
10 - TRYIT
11 - WHiTE
12 - LAMER
13 - WEIRO
14 - BLACK
15 - HEART
16 - CROSS
17 - BRAiN
18 - ERROE
19 - ARROW
20 - CLOCK
21 - EAGLE
22 - MAGIC
23 - SNAKE
24 - LEVEL
25 - BONUS
26 - DEATH
27 - DREAM
28 - POWER
29 - DRiVE
30 - CRIME
31 - GRAWE
32 - NiNiA
33 - QUEEN
34 - CREAM
35 - SWORD
36 - AMiGA
37 - BLOOD
38 - DRARF
39 - GHOST
40 - DEWIL
41 - NiGHT
42 - STONE
43 - THUMB
44 - VEWEL
45 - LUXUS
46 - PARTY
47 - PROFI
48 - SLINE
49 - ABBYS
50 - FINAL
(G. A.)

GEM'X
Amiga
B - EATRHIAN
C - KENICHI
D - INDKUMA
E - BURAi
F - BADMANG
\- NETWORK
H - YOKOHAMA
I - EXACT
J - X68000
K - TURRICAN
L - REDMOON
M - CAMPAIGN
N - MEGAMANN
O - SYVALiON
P - FMTOWNS
Q - CHiERiE
R - GAMERiON
S - ZAWAS
(Wania i Jimmy)

HUMANS
IBM PC
01 - DARWIN
02 - ANDIE PANDY
03 - GET A LIFE
04 - CARLOS
05 - HOWIE
06 - MOOBILE
07 - CSL
08 - THE HUMBLE ONE
09 - PiXIE
10 - MiLESTONE
11 - WAR WAR WAR
12 - J MiCKINNON
13 - UNLUCKY
14 - BLUE MONKEY
15 - RED DWARF
16 - BAD TASTE
17 - THE KiTCHEN
18 - CJ
19 - SORT IT OUT
20 - SMART
21 - VILLA
22 - EARLY MORNiNG
23 - BORO4LEEDS1
24 - EASY LiFE
25 - JIMS TiES
26 - PARKVIEW
27 - NICENEASY
28 - GREEN CARD
29 - COOKIE
30 - MALCY MALC
31 - RAViNG BURK
32 - YOU GOT IT
33 - SGNIMMEL
34 - MiNISTRY
35 - MAD FREDDY
36 - BiZARRE
37 - FREE SCOTLAND
38 - APPLE JUiCE
39 - PAY DAY
40 - BANANNA MOON
41 - BONUS
42 - BOUNCiNG
43 - NO MONEY
44 - A S F
45 - ViSION
46 - SiSTERS
47 - FAST FASHiON
48 - CARGO
49 - RAB C NESBITT
50 - RANGERS
51 - RAINBOW
52 - DOODY
53 - MiGHTY BAZ
54 - TIRED
55 - CONSNLiDATED
56 - STAY HAPPY
57 - AMERiCA
58 - ANOTHER DAY
59 - iSOLATiON
60 - PROMiSED LAND
61 - DAEMON STALE
62 - BiG RABS
63 - MIAMI ViCE
64 - MARGAREMM
65 - A34732473
66 - HELP ME
67 - THE EXiLES
68 - FiGHT LANDS
69 - WiNE AND DiNE
70 - NIN
71 - TECHNOPHOBE
72 - GETTING THERE
73 - TIME IS
74 - RUNNING OUT
75 - LORDS OF CHAOS
76 - NOW iTS DONE
77 - iM OUT OF HERE
78 - HERE TO A
79 - BETTER LIFE
80 - BYE BYE BYE
(Michał i Piotr)

NEVERMIND
Commodore
00 - MMMRHM
01 - AMMRHA
02 - HMMRHH
03 - YMMRWY
04 - PHMRHP
05 - GMMRHG
06 - IMMRHI
07 - RHMRW
08 - MWMRHV
09 - AAHHRV
10 - HAMRHZ
11 - VAMRHT
12 - HHMWHH
13 - GAMRHQ
14 - IAMRHB
15 - RAMRHF
16 - MHHWHI
17 - AHMWHA
18 - HHMWHJ
19 - VHMWHV
20 - PHMWHP
21 - GHMWHG
22 - iHHWHi
23 - RHMWHR
24 - HYMWKW
25 - AVMHHN
(G. A.)

PREHISTORIK 2
IBM PC
01 - SFBA
02 - F2D1
03 - 85E9
04 - 1901
05 - 1358
06 - A673
07 - 398B
08 - CCA2
(Andrzej Łukaszewski)

STARQUAKE
Commodore
01 - ZAP
02- ASTRA
03 - KAPPA
04 - SiGMA
05 - HYLiS
06 - FFNUR
07 - CHASN
08 - MALiS
09 - METRE
10 - XENON
11 - COSiN
12 - PLASN
13 - OPTiC
14 - POLAR
15 - NESON
(G. A.)

STONE AGE
Atari ST
02 - BOVIDO
03 - SIDULA
04 - BIFIST
05 - LOVUHO
06 - BADEBA
07 - LUFiDO
08 - HAVULU
09 - LODiSE
10 - HIFUHi
11 - DIVOBi
12 - HEDiDA
13 - DEFALi
14 - HUVESU
15 - DADOHA
16 - SOFOBO
17 - DIVODE
18 - SIDABI
19 - BEFEDO
20 - SAVOLi
21 - BUDUSU
22 - LiFOHU
23 - BOVIBE
24 - LiDADA
25 - BiFALO
26 - LEVUSA
27 - HADOHi
28 - LUFIBO
29 - HIVADA
30 - DODALO
31 - HIFUSE
32 - DiVEHE
33 - SEDiBi
34 - DUFUDi
35 - SUViBU
36 - DIDUDI
37 - SOFELU
38 - DIViSA
39 - SEDUHO
40 - BEFIBE
41 - LUVUDI
42 - BUDOLO
43 - LiViSA
44 - HAVAHU
45 - LiDEBU
46 - HEFODE
47 - DEVOLi
48 - HUDISO
49 - DUFAHA
50 - HiVEBi
51 - DADODU
52 - SIFUBA
53 - DEVODO
54 - SEDiLE
55 - BUFASE
56 - SUVAHi
57 - BiDUBI
58 - LAFODU
59 - BiViLi
60 - LEDASU
61 - BOFAHA
62 - LUVUBO
63 - HUDEDE
64 - LiFILi
65 - HAVUSO
66 - DODiHA
67 - HETUBU
68 - DODERU
69 - SUHIBE
70 - DUTUDi
71 - SIRILO
72 - DAHUSA
73 - SOTOHi
74 - BERiBU
75 - SOHADA
76 - BUTELO
77 - LUROSE
78 - BiHOHi
79 - LATIBI
80 - HORADI
81 - LEHELU
82 - HOTOSU
83 - DARUHU
84 - HUHOBA
85 - DiTiDO
86 - HARABA
87 - DOHADi
88 - SATULO
89 - DOROSA
90 - SAHiHO
91 - BUTABU
92 - SiRADE
93 - BiHULi
94 - LOTESI
95 - BARiHA
96 - LOHUBi
97 - BATiDU
98 - LURULA
99 - HIHESO
100 - LiTiHE
(Rafał Mielczarek)

UNIVERSAL SOLDIER
Game Boy
02 - GPTJL
03 - QWYRW
04 - SMOBC
05 - FHFMB
06 - WKUPZ
07 - FHFMB
08 - BCMVG
09 - STBBH
10 - TBGNT
(Konrad Szymański /Kłobuck)

Blastar

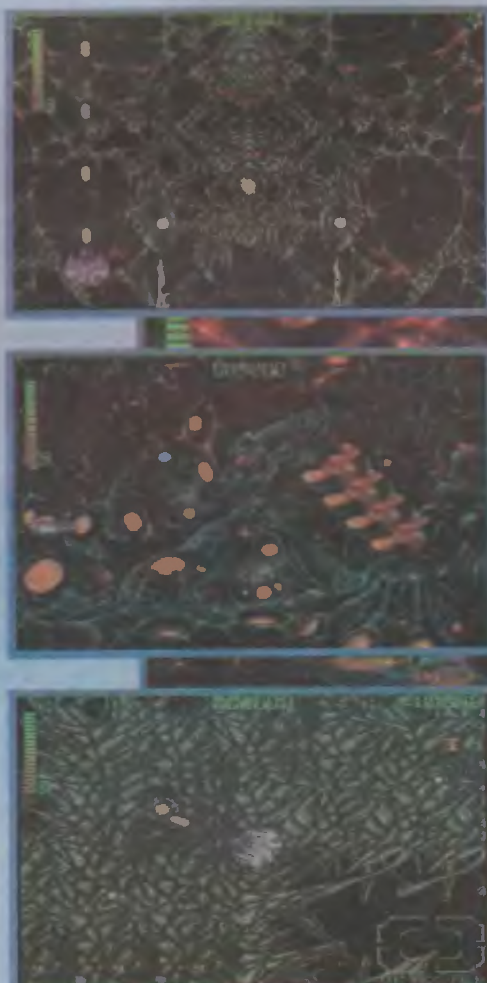


Statek patrolowy spokojnie leciał po orbicie ziemskiej. Był na rutynowym patrolu. Tak nudnym, że do obsługi potrzebny był tylko jeden człowiek. Nagle coś pojawiło się w przestrzeni. Cząstki materii zaczęły się schodzić w jedno miejsce tworząc olbrzymią świecącą kulę. Wyniki analiza wskazań przyrządów świadczyły o tym, że z kuli zaczyna coś wylazić. Człowiek cały czas obserwował biernie rozwój akcji. Z kuli dostojnie i powoli wylatywały olbrzymie statki obcych. Zlokalizowały statek patrolowy, po czym trzy rakiety ruszyły na spotkanie z wrogiem. System obronny zareagował dosyć szybko śląc całą serię strzałów w kierunku nadlatujących pocisków. Niestety miał jeden feler, działał schematycznie i bez polotu. Rakiety niczym czterej jeźdźcy apokalipsy zbliżały się do statku. Człowiek podjął szybką decyzję. Natychmiast pobiegł do luku wylotowego, gdzie znajdował się jego myśliwiec o nazwie BLASTAR. Odliczanie komputera 3, 2, 1, 0 poszedł! W tym momencie rakiety osiągnęły cel. Ze statku patrolowego zostały jedynie drobne części. Na szczęście BLASTAR zdążył umknąć. Zatoczył duży łuk i ruszył w kierunku nadlatujących statków obcych.

Tym człowiekiem jesteś ty graczu, przystępujący do gry BLASTAR, jak dotąd najlepszej strzelanki na Amidze. Masz do dyspozycji swój statek, oraz broń (na początku tylko PHASER). Nie było czasu na powiadomienie Ziemi o najeździe, toteż przyszłość zależy wyłącznie do ciebie.

Zanim rozpoczniesz masakrę obcych, możesz ustalić poziom trudności (NORMAL/HARD), rodzaj przyjemności muzycznej (MUSIC/SFX), rodzaj joysticka, oraz czy joystick przez ciebie używany ma czy nie dwa niezależne przyciski fire.

Cała akcja zgładzenia obcych została podzielona na sześć etapów. Na końcu każdego z nich mamy do rozwalenia dużą paskudę uniemożliwiającą nam dalszą podróż. Teraz pokrótce co należy zrobić w kolejnych etapach.



BIOGENIC PENINSULA

STAGE 1 - Znajdź i zniszcz trzy główne cele naziemne.

STAGE 2 - Najpierw zniszcz pięć celów naziemnych, po czym należy rozwalić generator główny.

WARNING! - Spotkasz sę z dużym pająkiem, który wyposażony w olbrzymie kleszcze zagradza ci drogę dostępu do olbrzymiego urządzenia w kształcie oka znajdującego się za nim. Zniszcz go.

LAVIC ISLAND

STAGE 1 - Odszukaj siedem ukrytych celi. Zniszcz ich osłony i je same.

STAGE 2 - Odnaleź trzy wejścia do tuneli. Na końcu każdego z nich powinien znajdować się strażnik, którego musisz wyeliminować.

WARNING! - Tu będzie czekać na ciebie gigantyczny krab, pluskający się w płynnej lawie. Za nim znajduje się kolumna którą należy zniszczyć.

WARP GATE

Wystrzelaj jak najwięcej obcych znajdujących się w korytarzu, na którego końcu panoszy się duży maszkaron. Myślę, że zabijesz go, zanim on zrobi Ci to samo.

CYBERNETIC STATION

Musisz odnaleźć trzy główne cele znajdujące się na każdym z trzech poziomów stacji. Między poziomami podróżuje się tunelami. Do Twojej dyspozycji stoją dwukierunkowe przejścia między pierwszym i drugim poziomem oraz między drugim i trzecim.

GOING FOR GOLD

Odnajdź i zniszcz cztery generatory. Po tym, jakże prostym, zadaniu, czeka na ciebie duży pan TRANSFORMER z dwoma giwerami.

COLESTIAL COSMOS

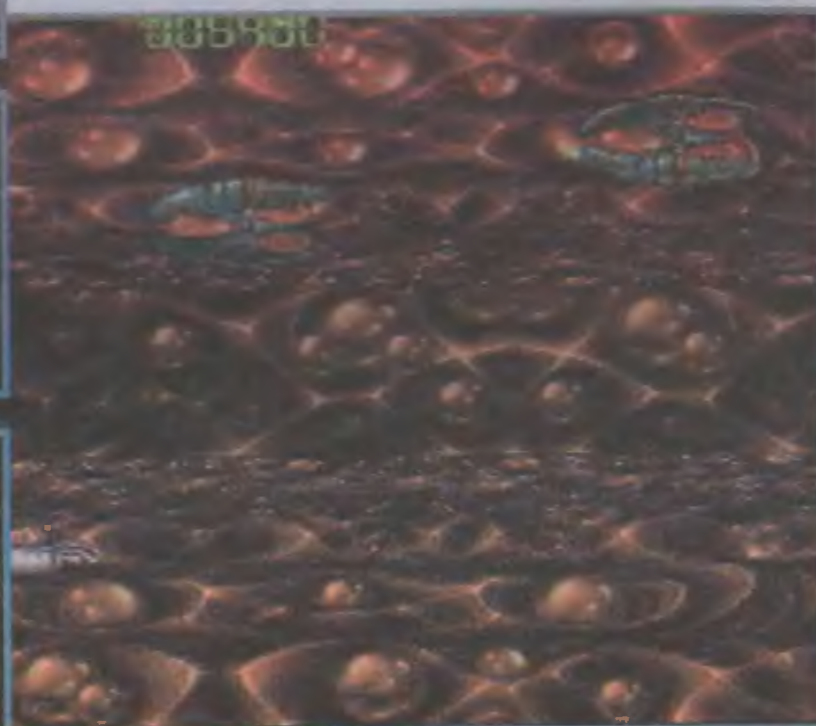
Trzymaj się, gdyż będziesz musiał przetrwać burzę meteorytów. Na końcu korytarza oczywiście należy coś rozwalić. Tym razem olbrzymie działo, potrafiące się transformować w różne ciekawe obiekty.

WARNING! - Już ostatnia prosta. Na mecie urzęduje duży mózg. Aby go zniszczyć musisz rozwalić osłonę (strzelaj w górną część skąd wylatują gwiazdki). Następnie zniszcz osłonę samego mózgu i jego samego. Wyleci z niego olbrzymi i straszny król obcych, po zgładzeniu którego pozostanie ci obejrzenie sekwencji końcowej.

Co jakiś czas następuje chwilowy rozejm i wlatujesz do sklepu, gdzie za zebrane w walce pieniądze możesz zaopatrzyć się w lepszą broń, podnieść siłę ognia, energię statku, prędkość, zakupić tarczę i inne takie.

Ogólnie gra jest świetną rozrywką dla ludzi uwielbiających strzelanki. Nie wierzycie? To się sami przekonajcie.

EMILUS



Lands of Lore

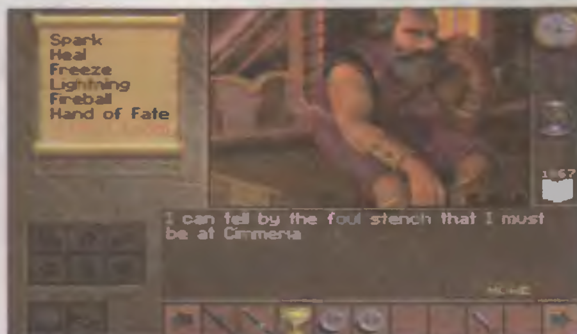
LANDS OF LORE
ORIGIN '93

Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA SBlast

9	10	10	9

Conrad, Hero of the realm.

Za czasów Króla Ryszarda, gdy lenno całe pełno było dobra wszelakiego, a szlachta i wieśniacy pospołu szczęście obnosić mogli, Scotia, co po sąsiedzku zamkiem Cymmeryjskim władała, czarnej magii wprzódy się zaprzedawszy obstalowała u karłów jednych, w sztuce czarnej wytrawnych, pierścień z kamieniem niebieskim. Ówże był magii dan od zarania czasów swych, a w rękach karłów do przemian wszelakich pomocy zdolen stał się. Taż Scotia, gdy pierścieniem owładnęła, mieniać się mogła w drugie stwory, a ochotą do władzy zagarnięcia sparta, skrzyknęła pod swe rozkazy stworów paskudnych maści wszelakiej, co piekłu i ciemności zaprzedane, i na czele tej armii kraj nasz najechac chciała.



Wieść o tem szybko rozeszła się między ludźmi i na pomoc Panu naszemu różni ze stron wszelakich na pomoc ruszyli, jedni z oddania, drudzy z rachuby, inni dla sławy. Jednym z nich był...

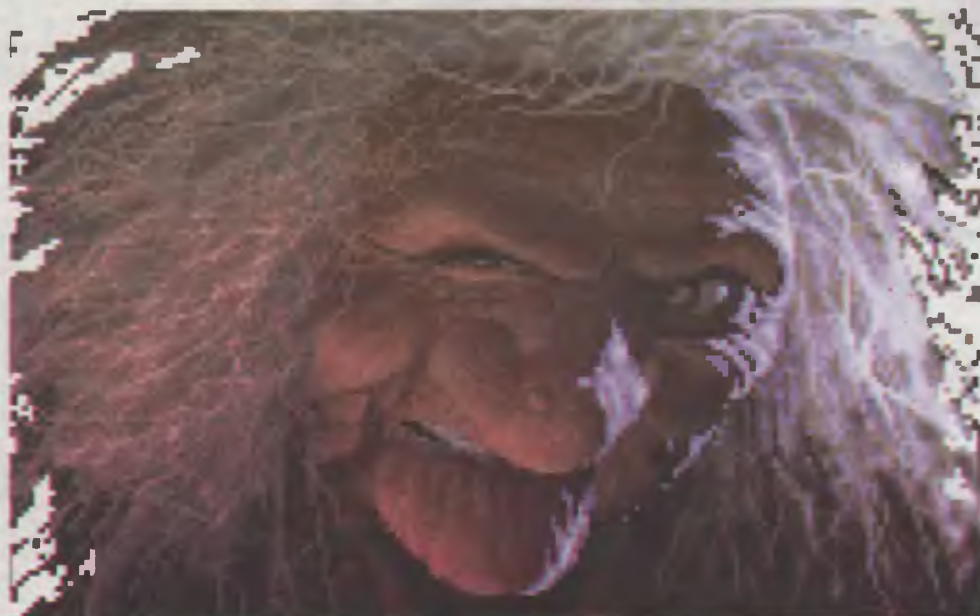
* * *

Tak. Tu sprawa nieco się komplikuje, jako że tego jednego trzeba wybrać z czterech wchodzących w grę. Nie muszę dodawać, że w jego postać wciela się ten, kto zechce zagrać w Lands of Lore - the Throne of Chaos. Dla znawców RPG gra nie jest zbyt trudna, choć można w niej znaleźć kilka momentów, na których łatwo się zaciąć - ale po kolei.

Najpierw kilka uwag ogólnych. Nie trafiliśmy w grze na żadne miejsce (poza samym końcem) w którym podjęcie jakiejś akcji uniemożliwia skończenie gry (może poza rzucaniem potrzebnymi później przedmiotami w niedostępne







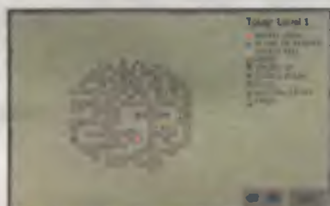


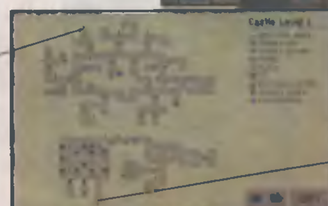
Ak'shel, Hero of the realm.

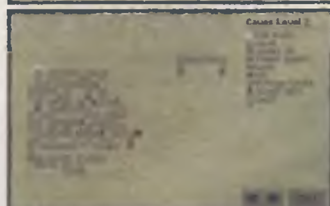


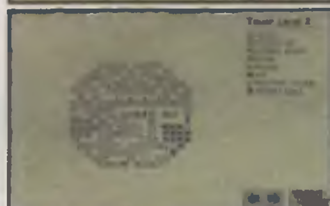


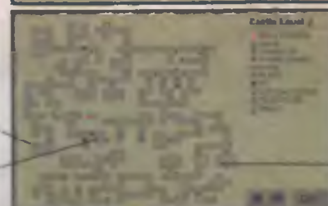


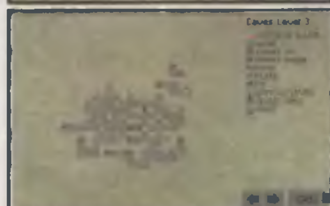


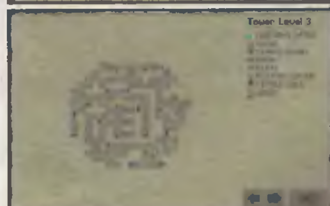


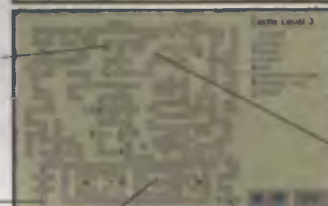


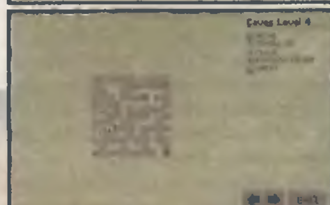


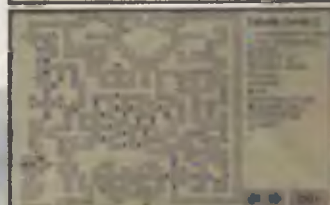


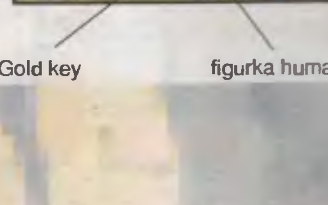


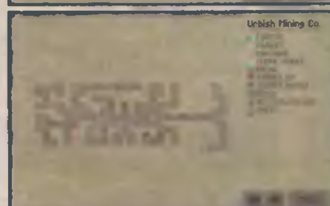


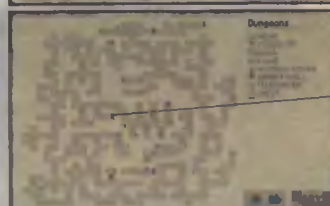


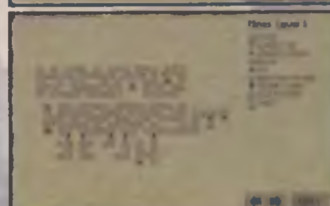


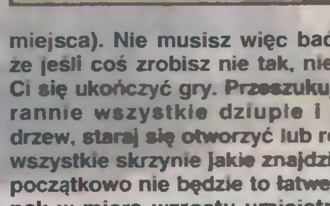


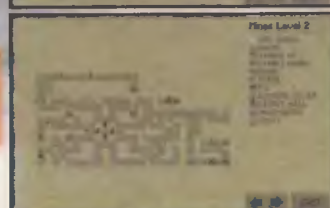


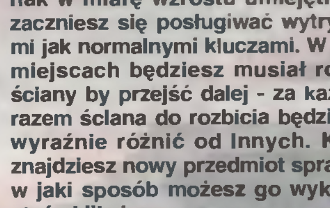


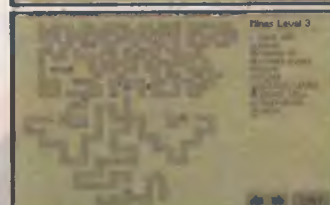


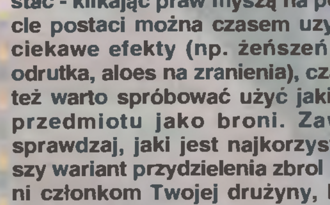


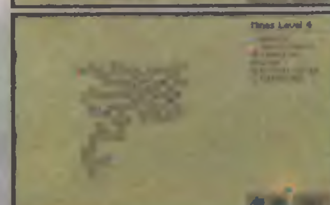


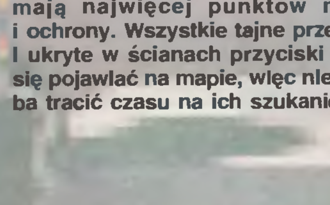












miejsca). Nie musisz więc bać się, że jeśli coś zrobisz nie tak, nie uda Ci się ukończyć gry. Przeszukuj starannie wszystkie dziuple i pnie drzew, staraj się otworzyć lub rozbić wszystkie skrzynie jakie znajdziesz - początkowo nie będzie to łatwe, jednak w miarę wzrostu umiejętności zaczniesz się posługiwać wytrychami jak normalnymi kluczami. W kilku miejscach będziesz musiał rozbić ściany by przejść dalej - za każdym razem ściana do rozbicia będzie się wyraźnie różnić od innych. Kiedy znajdziesz nowy przedmiot sprawdź, w jaki sposób możesz go wykorzystać - klikając praw myszą na portrecie postaci można czasem uzyskać ciekawe efekty (np. żeńszeń jako odrutka, aloes na zranienia), czasem też warto spróbować użyć jakiegoś przedmiotu jako broni. Zawsze sprawdzaj, jaki jest najkorzystniejszy wariant przydzielenia zbroi i broni członkom Twojej drużyny, kiedy mają najwięcej punktów mocy i ochrony. Wszystkie tajne przejścia i ukryte w ścianach przyciski będą się pojawiać na mapie, więc nie trzeba tracić czasu na ich szukanie, zawsze jednak trzeba sprawdzić do czego który służy. I ostatnia uwaga - położenie niektórych przedmiotów zmienia się za każdym razem, kiedy zaczyna się grę od początku, co może spowodować niedokładność naszego opisu. A teraz - do dzieła!

Zaczynasz jako jedna z czterech postaci (do wyboru - ja polecam Conrada) od pierwszego, najprostszego zadania - masz się udać do Roland's Manor i przynieść stamtąd Rubin Prawdy. Zanim wyjdziesz z Gladstone Keep idź do biblioteki i zabierz z niej magiczny atlas - w końcu po to dostałeś klucz. Zajrzyj koniecznie do biura Gerona, możesz też kupić maczugę u Victora i w drogę. W kryjówce Thugów zdobędziesz lampę a nawet wytrychy, pod warunkiem, że zdejmiesz kamień z jednej płyty i odpowiednio







obciążysz drugą - jeden kamień na pewno nie wystarczy. Potem jeszcze chwila zabawy z przyciskami i gotowe. Popłyń statkiem do Southland Forest, korzystając z pisma od Gerona. Zajrzyj koniecznie do gospody pod szarym orłem i zajrzyj za drzwi - dostaniesz kompas, wprawdzie masz już mapę, ale dobrego nigdy za dużo. Pogadaj z Tymoteuszem i w drogę. Wszystkie orki tłucz ile sił w ręku, z jednym wyjątkiem - w Roland's Manor na wschodnim krańcu korytarza za drzwiami siedzi jeden duży i nieprzyjemny - jeśli zablefujesz, pójdzie sobie w diabły. Rozwal ścianę, pogadaj krótko z Sir Rolandem, weź wszystko co znajdziesz w skrzyni i niszy i wracaj do Gladstone Keep. Po drodze możesz w Buck's Skins zrobić zakupy, jednak uważaj - droga powrotna będzie Cię kosztować 200 koron, głupio by było zostać bez grosza przed pójściem do portu.

W Gladstone Keep nie czeka ię zbyt miłe przyjęcie. Tymoteusza zastąpi Baccata i zostaniesz wysłany w kolejną misję, do Draracle's Cave. Wejście pomoże Ci znaleźć i otworzyć Baccata. Teraz musisz się trochę śpieszyć, żeby starczyło Ci oliwy do lampy. Pobaw się kolorowymi przyciskami, rozbij ze dwie ściany, powytłukuj maszkary, otwórz skrzynię. Powinieneś zdobyć dwoje oczu - zielone i niebieskie. Włóż je smokom w oczodoły i idź dalej. Reszta drogi w dół jaskiń nie jest zbyt skomplikowana, choć wymaga trochę czasu. W Pod Room możesz uwolnić miłą panienkę, zaoszczędzi Ci to późniejszych wydatków. Po poruszeniu rogami jednej z główek na ścianach coś cię trafi - sprawdź, czy gdzieś w pobliżu nie pojawił się nowy przycisk. W jednej z nisz znajdziesz kartkę z napisem "Dagger in, dagger out". Włóż do niszy sztylet (byle jaki) i pobaw się chwilę w naciskanie czego popadnie, nagrywając przedtem stan gry. Teraz możesz iść do Draracle's Lair. Wiesz już o jaką błyskotkę chodzi? Jeżeli znalazłeś czar Freeze, to zasuwaj z powrotem na górę i do Gladstone Keep.

Tu w międzyczasie sprawy zmieniły się ze złych na gorsze. Jedyne co Ci pozostaje to popłynąć łodzią do Opinwood, a potem dalej do Gorkha Swamp. Tu nie wolno Ci popełnić dwóch grzechów - po pierwsze, nie kradnij, po drugie, nie bij. Wolno Ci natomiast zamrażać błocko, żeby przez nie przejść. Pogadaj z Wodzem Gorkha, a potem tłucz wszystkie potwory jakie spotkasz. Kiedy odzyskasz ceremonialną maskę i oddasz ją Wodzowi, dostaniesz Rubin Prawdy i zostaniesz obwołany Bohaterem Błot. Bohaterowi przysługuje 50% zniżki przy korzystaniu z usług Szamana, który rozgryzie zagadki Draracli, a za 300 koron sprzeda dodatkowo różdżkę kul ognistych (mocne narzędzie, choć nie na wszystkich skuteczne). Teraz wróć do Opinwood i znajdź Dawn - jej woźnicy zmięknie rura na widok Rubinu i pozwoli z nią pogadać. Niestety, na kobiety nie ma co liczyć.

Teraz Twoje zadanie polega na znalezieniu zielonej czaszki - leży ona bodajże w którymś pniu w północno - wschodniej części Górnego Oppinwood. Po drodze możesz zdobyć dwa ze składników potrzebnych do wyleczenia króla Ryszarda. Tu dygresja - z gniazda spalonego kulami ognistymi szerszenie już nie wylatują, co ułatwia poruszanie się po okolicy. Masz już czaszkę? To zasuwaj do Urbish Mines. Kiedy otworzysz drzwi spotka Cię niemiła niespodzianka - czaszka w łapę i wal śmiało! Po akcji zostanie ino smrod, a i ten szybko się rozwieje.

W kopalniach spędzisz sporo czasu. W części biurowej znajdziesz drzwi, których nie daje się otworzyć - niczym się nie przejmuj, tylko jak dobrze wychowany człowiek zamknij poprzednie drzwi za sobą. Skrzynia, klucz - i kopalnia stoi do Twojej dyspozycji. Przydałby się jeszcze kilof - pogadaj z urzędniczyną. Teraz musisz długo i cierpliwie chodzić, otwierać i dopasowywać klucze. Na trzecim poziomie bez większego problemu powinieneś uruchomić kolejkę i zdobyć odrobinę węgla, a na czwartym - po przekopaniu osypisk - kółko zębate. Przy okazji - na żywe kamienie najlepsze jest zamrażanie. Teleportem z powrotem na górę i uruchom maszynę. Teraz znów pod ziemię. Tam gdzie ostatnio spadałeś na drugi poziom kopalni, pokręć korbami i poprztykaj guziczkiem, żeby dostać się na drugi poziom - w zupełnie nowe miejsce. Pokręć się tu trochę. Trzy korby obracaj w kolejności lewa, prawa, środkowa. Z północnego korytarza wydostaniesz się strzelając w guzik (nic nie może leżeć na podłodze!) - drzwi na wschodnim krańcu się zamkną i będziesz mógł otworzyć te na zachodnim. Tam, gdzie mocno czuć gazem, nagraj grę i użyj kul ognistych. Otwórz nowym kluczem właściwe drzwi i na górę. Zaraz koło wejścia leży kamień - podnieś go, daj kroka do przodu i wytęż słuch. Pozwiedzaj okolicę. Na wprost schodów, którymi wszedłeś z dołu znajduje się dziura - zanim zdecydujesz się do niej wpaść odpocznij i nagraj koniecznie grę. Dwa razy hop! Dwumordy daje się pokonać, choć wymaga to czasu i szczęścia. Kiedy już się ich pozbędziesz, spal im gniazdo (mają jeszcze dwa, też je warto ogniście potraktować). Chyba masz już wszystko co jest potrzebne, żeby zejść na czwarty poziom i otworzyć ostatnie drzwi. Cześć chłopaki! Myślałem że was wcięło!

Barierę Scoti w Opinwood możesz pokonać używając Vaelan's Cube - nadaje się on również do otwierania na stałe tajnych przejść tudzież do wysyłania duchów na tamten (?) świat. Idź do City of Yvel i pogadaj z Sadie, przeszukaj miasto i leć do Białej Wieży. Żeby zajrzeć do niszy w ciemni zamknij drzwi, żeby wejść w głąb trzeciego poziomu strzel z kuszy. Na drugim poziomie pamiętaj, że nie wszystkie dziury są dziurami - niektóre to tylko złudzenie. Kolejnymi kluczami otwierając kolejne drzwi powinieneś uzyskać dostęp do ołtarza Blanki, a kładąc bursztynowy pierścień w niszy koło drzwi zawrzeć bliższą znajomość z pewną zagorzałą feministką. Pozostało jeszcze zejść do podziemi, powkładać tańczące przedmioty do odpowiednich nisz i porozmawiać ze starszą Panią. Po krótkiej odpytce lecisz do ołtarza i bawisz się w chemika - magika. Hop - siup, bul bul i szeroki uśmiech na twarzy.

Wróć do Yvel i pogadaj z Geronem. Teraz ostrzeżenie - jeżeli spotkasz Dawn i dasz jej jej klucz - radź sobie dalej sam. ja umywam ręce (czyścioch się znalazł - Naczelny), tego nie rozgryzłem (za co Ci płacę? N.) Kiedy już się skończy burda idź do Gerona jeszcze raz. Witaj w Catwalk Caves! Po wybiciu do nogi wszystkich którzy Ci przeszkadzają zostaniesz szczęśliwym właścicielem rękawiczki i klucza Gerona. Teraz czeka Cię łażenie po jaskiniach, macanie ścian rękawiczką i iskrzenie na widok światełek. Koniec końców powinieneś trafić na dwa, niezbyt do siebie przyjaźnie nastawione stwory. Jakiego nie dokonasz wyboru - wylądujesz w lochach. W ich północnej części znajdziesz klucz Nataniela, a bliżej środka - diament. Łaź po lochach w kółko, aż wszystkich wybijesz, albo Ci się znudzi - i zatłuczesz swojego mocodawcę. Oba rozwiązania są skuteczne. Klucz otworzy ostatnie drzwi - do Zamku Cymmeria.

Na parterze pokręć się trochę, nie wchodząc na razie w teleport i uwolnij Dawn (czym się tnie szkło?) - znowu zostałeś olany. Kosztem wpadnięcia na chwilę do lochów powinieneś zdobyć figurkę kobry. Po przejściu przez telepor trafisz w miejsce, w którym szlag trafi magiczny atlas. Niczym się nie zrażaj. Chodź ostrożnie, kładąc na dostępnych płytach kamienie albo coś innego. Prędzej czy później uda Ci się odsłonić tajne przejście w południowej ścianie sali. Wodzu, mapa jest twoja! Jeszcze tylko wizyta w wąskim korytarzyku, na którego końcu w niszy spoczywa figurka smoka i wspinamy się lśniącymi schodami na górę.

Drugi poziom zamku musisz penetrować tak długo, aż znajdziesz figurkę jednorożca i Noir Key. Niedaleko miejsca w którym spoczywa król Ryszard znajdują się dwa otwo-

dok. na str. 23

by LEYO & NEMO

THE VERY TOP SECRET CĄPANY



Na podstawie gry Alone in the Dark 2

Tajemniczy Brat Marcin

Jak co roku Dżemik z Kopalnym spędzają Wigilię u Naczelnego i z niecierpliwością oczekują nadejścia Mikołaja. Ale nie prezenty są źródłem emocji - od lat ciekawi ich KTO je przynosi!









*Ktoś chodzi po daszku



























GAME OVER